TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

PORTUGAL 3,95 €

3'95€

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

AÑO XVIII - Número 91

¡¡EXCLUSIVA!! ¡¡LA NUEVA APUESTA POR LA ACCIÓN!!

IGI 2 COVERT STRIKE

Máxima alerta en tu PC

¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!

MAFIA

El cine negro se hace juego

Previews, reviews guías y trucos para más de 50 juegos

2 Cds ¡¡exclusivos!!

con las mejores demos jugables para Pc

ESTE MES 9 DEMOS

IMPERIUM GALACTICA III
SPIDER-MAN
SYBERIA
NEOCRON
y muchas más

Además, nuevas misiones para Tzar

¡¡SOLUCIONES TOTALES!!

Llega al final de WARCRAFT III Y SOLDIER OF FORTUNE II

REPORTAJE

¡¡Lo más cañí!!

Descubre los nuevos juegos que se hacen en España

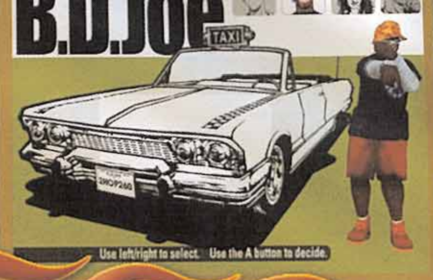
8 424094 820313 00091

HOBBY PRESS





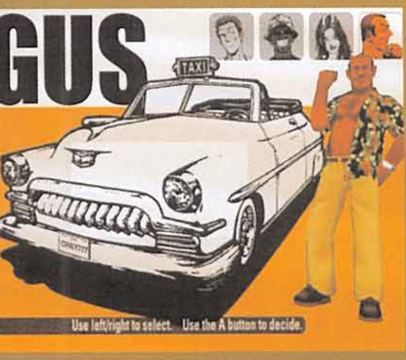








Las imprudencias se pagan... ¡MUY BIEN!















29,95 €
IVA INCLUIDO
Eres el más temerario de los taxistas
y tienes un sólo objetivo:
llegar a tu destino en un tiempo récord.
Saltarte las normas de circulación,
destrozar cabinas de teléfono,
hacer del taxi un improvisado submarino...
todo vale.
Los clientes sabrán recompensarte bien
si llegan rápido (y vivos, claro) a su meta.
No pienses, sólo conduce.
Esquiva todos los obstáculos: peatones,
farolas, cabinas de teléfono...
4 modelos de taxi distintos.
4 conductores con estilos
y personalidades diferentes.
Nuevos modos de juego inexistentes
en la versión original de recreativa.
SEGA PC
CRAZY TAXI
Hitmaker
STRANGELITE
SEGA
EMPIRE
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive

THE SUM OF ALL FEARS™
(PÁNICO NUCLEAR)

BASADO EN EL BEST-SELLER DE TOM CLANCY Y EN LA MÁS IMPORTANTE PELÍCULA DE PARAMOUNT



"...Mezcla lo mejor del Best-Seller de Tom Clancy y de la película de Paramount para crear un juego con suspense e intuitivo..."

–John Gaudiosi
Hollywood Reporter

De los creadores del galardonado juego de Tom Clancy "Ghost Recon" ™

YA DISPONIBLE

www.ubisoft.es













Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Luis Escribano,
Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta
E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente,
C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, J.L. Coto,
G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.
7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de
Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José
Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837
17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin cloro.

11/2002

Printed in Spain





HOBBY PRESS es una empresa de grupo
AXEL SPRINGER

Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Estamos aquí

Llega el mes de Agosto y parece que todo se relaja. El momento estival invita a olvidarse un poco de todo y, básicamente, descansar. Pero el descanso no tiene porque ser incompatible con tu diversión favorita, ¿verdad? Y, es más, estoy seguro que tienes tantas ganas como yo de aprovechar los momentos de descanso para disfrutar con las novedades que este mes vas a encontrar en Micromanía. ¿Novedades en Agosto? Pues sí, y no pocas, precisamente.

Si quieres que hablemos de novedades, novedades, permite que te dé un consejo. Detente en el reportaje que te hemos preparado este mes. En él hemos intentado dar un, rápido, eso sí, vistazo a la actual situación del software que se está haciendo en España. Una vez que conozcas algunos de los títulos que estudios como Pyro, Koneo, Katana, Trilobite, FX y Digital Legends tienen entre manos, espero que estés de acuerdo conmigo en que la situación del videojuego español que se presenta para los próximos meses es (¡ya era hora, caramba!) de lo más apetecible. ¿Qué hay mejor que disfrutar con un buen juego? Pues que se haya hecho aquí, por ejemplo. Algo que también recordará a todos los que parten el bacalao en la distribución internacional, que en España hay talento y capacidad como para sacar grandes títulos adelante. En otras palabras, que estamos aquí y no tenemos intención de dejar que nos barran con títulos y más títulos de otros países que no siempre están a la altura de las circunstancias... no todo puede ser siempre bueno, claro.

> “el software español se presenta de lo más apetecible para el futuro”

A todo esto puede contribuir también la iniciativa de una universidad española, la Pompeu Fabra, de crear un máster en diseño y creación de videojuegos, que seguro dará nuevos profesionales a nuestra industria.

¿Novedades en Agosto? De momento, ya llevamos un buen puñado, ¿no te parece? Pero, claro, ya sé que ahora me vas a preguntar por las “de verdad”, las que vas a encontrar en el número que tienes entre manos. Pues apunta: una exclusivo avance de «IGI2», la portada de este mes, «Neverwinter Nights» (en inglés, ¡ay!, pero al menos ya está aquí), «Grand Prix 4», las soluciones de «Warcraft III» y «Soldier of Fortune II»... ¿Te parece una buena oferta para Agosto? Sólo tienes que mandarme un email y decirme si te parece suficiente novedad.

Hasta el mes que viene, en Micromanía.

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...

94

SOLDIER OF FORTUNE II. Una completa solución para que ninguna misión te cree problemas.



WARCRAFT III. La primera parte de la solución de este espectacular juego que mezcla estrategia y rol.



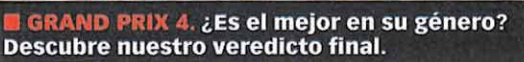
!!!Las mejores demos jugables para tu PC!!!

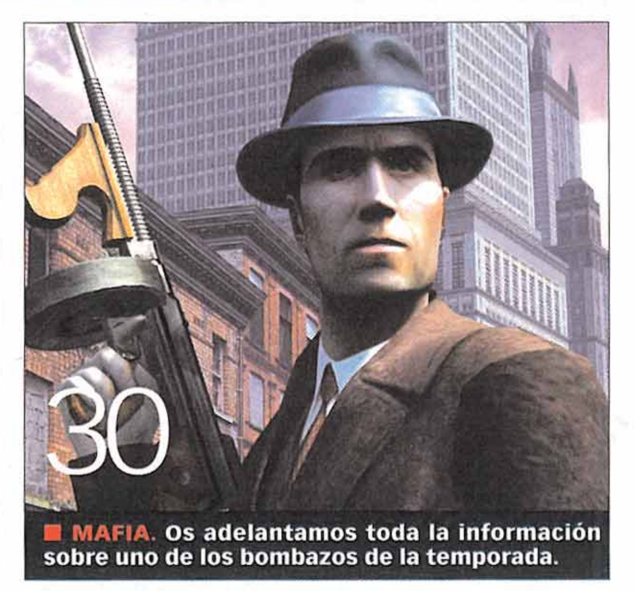
¡¡Más de 1 Giga de información con 9 Demos Jugables, Extras, mods, actualizaciones, utilidades y mucho más...!!!

24

■ IGI 2: COVERT STRIKE. Os lo contamos todo sobre el próximo bombazo de la temporada.

54


■ GRAND PRIX 4. ¿Es el mejor en su género? Descubre nuestro veredicto final.


30

■ MAFIA. Os adelantamos toda la información sobre uno de los bombazos de la temporada.


50

■ NEVERWINTER NIGHTS. Uno de los juegos más esperados ya está aquí, y lo hemos analizado a fondo.

Índice por juegos

Sección/Pág

Desde la redacción



Nacho Cuezva

Un paso adelante

Ensemble es una de las compañías que marca el rumbo de un género tan popular como la estrategia. «Age of Mythology», su última aportación al mismo, supone la culminación de la revolución iniciada con «Age of Empires», o al menos un importante paso adelante. Puede que «Age of Mythology» no sea una propuesta rabiosamente original, pero su saber hacer y la calidad del motor gráfico, por primera vez en 3D, son aspectos atractivos para tenerlo en cuenta. Aunque la pregunta es inevitable: ¿es hora de una nueva revolución? Quién sabe si quizá «Praetorians» sea la futura referencia...



Un completo programa de estrategia en tiempo real, con un argumento deudor la mitología clásica y un estilo de juego parecido a «Age of Empires».

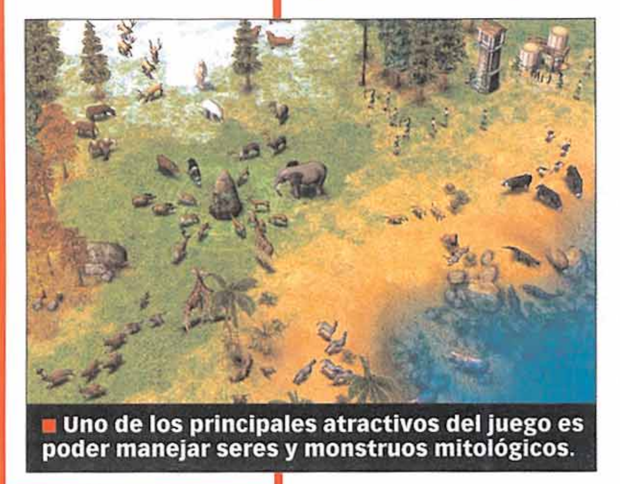
Mitos, leyendas y estrategia táctica en 3D

Dioses y monstruos

La estrategia con mayúsculas vuelve a nuestros PCs con «Age of Mythology». El último trabajo de Ensemble amplía las miras de «Age of Empires», incluyendo dioses y figuras mitológicas.

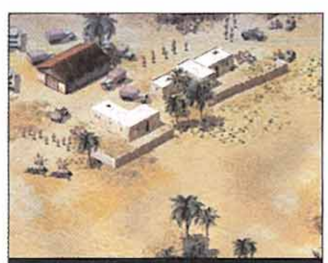
▶NUEVOS JUEGOS ▶MICROSOFT ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶OCTUBRE 2002

Nuevas unidades y edificaciones para un programa ambientado en la Edad Antigua, con tres razas protagonistas.



Uno de los principales atractivos del juego es poder manejar seres y monstruos mitológicos.

Uno de los juegos más prometedores del pasado E3 fue «Age of Mythology», un paso adelante en la consolidación de Ensemble Studios como el principal referente en el género de la estrategia táctica. El argumento nos sitúa en la Edad Antigua, en un momento en que la supervivencia de los hombres depende de su fidelidad a los designios divinos. A pesar de que el sistema de juego será muy semejante al de «Age of Empires» (el jugador debe perpetuar civilizaciones, construyendo maravillas y gestionando recursos), este programa incluirá suculentas novedades respecto a su predecesor. La primera y más evidente es el salto cualitativo en el motor gráfico, que por primera vez genera entornos y personajes 3D en tiempo real. Los efectos especiales serán muy espectaculares, incluyendo erupciones volcánicas, tornados y rayos divinos. Tres civilizaciones diferentes (griegos, egipcios y vikingos) estarán disponibles y todas ellas podrán rendir pleitesía a un dios para obtener su ayuda y protección. El jugador podrá reforzar sus ejércitos con 25 criaturas mitológicas diferentes. El multijugador incluye 9 civilizaciones, 15 mapeados distintos, 13 variantes de juego y 5 condiciones iniciales que hacen cada partida diferente.



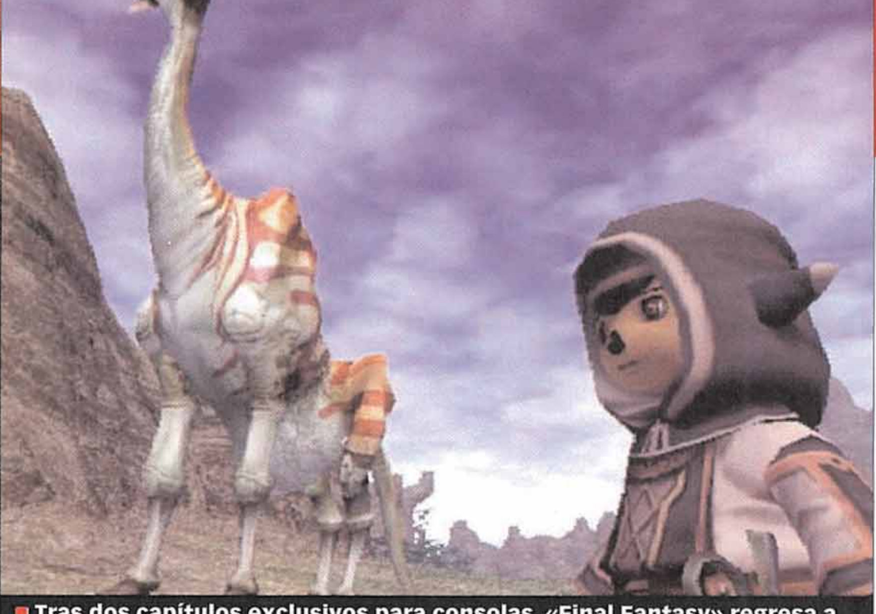
Ambientes bélicos con el sello de los creadores de «Sudden Strike».

Estrategia táctica en la 2ª Guerra Mundial

Guerra total

▶NUEVOS JUEGOS ▶CDV ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶OTOÑO

La compañía alemana CDV está preparando un nuevo juego de estrategia en tiempo real, de aspecto similar a su anterior proyecto, «Sudden Strike». «Blitzkrieg» es un programa táctico ambientado en la Segunda Guerra Mundial, en el que los jugadores podrán dirigir a cualquiera de los tres bandos contendientes, ya sean aliados, alemanes o rusos. El juego incluirá tres campañas, más de 150 vehículos diferentes, 40 tipos de infantería, 250 objetos y edificaciones y unidades gigantescas, como trenes o artillería costera. Las condiciones climáticas serán variables y todos los entornos de juego serán interactivos. Además, el juego incluirá un editor de escenarios y misiones.



Tras dos capítulos exclusivos para consolas, «Final Fantasy» regresa a nuestros ordenadores, esta vez convertido en un juego online.

Regresa la saga más conocida de Square

Fantasía en tu Pc

▶NUEVOS JUEGOS ▶SQUARE SOFT ▶PC, PLAYSTATION 2 ▶ROL ▶2003

Los usuarios de PC aficionados a la saga «Final Fantasy» están de enhorabuena. Square Soft ha confirmado recientemente que «Final Fantasy XI», la última entrega de esta popular serie, también aparecerá en ordenadores compatibles. La saga regresa al mundo de los PCs tras dos entregas –la IX y la X– diseñadas exclusivamente para consolas de Sony. El pasado 18 de junio comenzó en Japón el periodo de "beta testing" del programa, planteado en esta ocasión como un JDR online persistente. La respuesta de los testeadores nipones ha sido multitudinaria, aun cuando los requisitos mínimos exigidos eran exagerados (Pentium IV y tarjeta gráfica GeForce 3 de 64 MB). La versión de PS2 ya cuenta en Japón con 50.000 usuarios registrados.

Nueva edición de «Madden NFL»

Realismo absoluto



Impresionante aspecto de uno de los mejores simuladores de EA.

▶NUEVOS JUEGOS ▶EA SPORTS ▶PC ▶DEPORTIVO ▶OCTUBRE 2002

EA Sports prepara el lanzamiento inminente de «Madden NFL 2003», última edición de su popular simulador de fútbol americano. Además de las típicas mejoras en el apartado visual, «Madden NFL 2003» incluirá importantes mejoras en la jugabilidad respecto a entregas anteriores, entre las que destacan el editor de jugadas y una progresión más realista de los jugadores en la modalidad franquicia.

Juego de acción ambientado en la guerra de Vietnam

Apocalypse Now

NUEVOS JUEGOS ▶GOD GAMES, TAKE 2 ▶PC ▶ACCIÓN ▶FINALES 2002

«Vietcong» es un juego de acción 3D en primera persona con elementos tácticos, ambientado en la guerra de Vietnam. El jugador controla a un soldado de élite del ejército norteamericano, que participa en veinte misiones ambientadas en una densa jungla vietnamita. Dispondremos de hasta 25 armas diferentes, e incluso podremos ordenar ataques aéreos y organizar emboscadas. «Vietcong» incluirá también una modalidad multijugador muy completa.



La selva vietnamita sirve de escenario a este nuevo juego de acción táctica.

Última hora

TERMINATOR 3 también tendrá un juego de ordenador. Infogrames ha adquirido los derechos de la película protagonizada por Schwarzenegger para realizar juegos para consolas y PC.

THE SIMS UNLEASHED es el título de la nueva expansión de «Los Sims» que prepara Electronic Arts. Por primera vez en la saga, nuestros sims van a poder disfrutar de lo lindo con sus propias mascotas.

TIGRE Y DRAGÓN, la oscarizada película de Ang Lee, ha inspirado un nuevo mundo persistente para PC. Diseñado por Phantagram, este juego contará con un argumento tan sugerente como el de la película y dará mucha importancia a los combates de artes marciales.

HEROES OF M&M IV podría tener a finales del presente año una primera expansión. Aunque 3DO, la compañía productora del juego, aún



no ha confirmado nada, varios distribuidores ya anuncian el producto en sus catálogos e incluso estipulan su precio final.

TELEFÓNICA ha presentado un servicio de alquiler de juegos para ADSL. A partir de un euro se pueden jugar 24 horas, más 2 horas de aumento por la descarga, con títulos como «Project IGI», «Tomb Raider», «Deus Ex», etc. y otros nuevos que irán entrando en servicio con el paso del tiempo.

Breves

3DO prepara un juego inspirado en el cómic "Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis". El proyecto fue presentado en la última edición de la convención californiana Comic-Con y contará con la colaboración del artista Simon Bisley.

MICROSOFT ha organizado un torneo virtual de golf, con motivo del lanzamiento de «Links Championship Edition». El vencedor de la liga tendrá la oportunidad de ganar un premio de un millón de dólares.

HALO ya tiene confirmada su aparición en PC, e incluso Mac. Del desarrollo de la versión PC, que aparecerá el próximo verano de 2003 se encargará finalmente Gearbox («Half Life: Blue-Shift»).

BATTLEFRONT.COM acaba de publicar un nuevo juego de estrategia online, titulado «Airborne Assault: Red Devils Over Arnhem».

■ El motor gráfico se ha mejorado en esta continuación del juego desarrollado por Piranha, que incluirá importantes mejoras en la jugabilidad.

Confirmada la segunda parte de «Gothic»

Vuelve la aventura

▶NUEVOS JUEGOS ▶PIRANHA GAMES ▶PC ▶ROL ▶FINALES 2002

Tras el éxito conseguido por «Gothic», Piranha Games ha comenzado la producción de una segunda parte. «Gothic II» será también un juego de rol en tercera de persona, en el que la exploración y la aventura tendrán una gran relevancia. En esta segunda parte se han mejorado los gráficos y limado algunas asperezas detectadas en el juego original, como el desarrollo del personaje cuando elige el oficio de ladrón o la IA de los enemigos. Debido a la guerra contra los orcos, el precio de las mercancías será muy elevado, aunque por primera vez podremos fabricar nuestras propias armas, pociones y runas. La creación del personaje se desarrolla durante toda la aventura, afectando todas nuestras decisiones y actos al desarrollo de la misma. Tras la caída de la barrera mágica, un violento terremoto arrasa la región, atrapando al protagonista del juego en una oscura caverna.



■ La IA de todos los enemigos se ha mejorado y muchos representarán un desafío realmente formidable.

Juego de acción inspirado en "Desafío Total"

Escapa o muere

▶NUEVOS JUEGOS ▶CAULDRON ▶PC ▶ACCIÓN ▶OTOÑO



■ Perseguido por todos en una pesadilla futurista de acción.

Dentro de pocos meses podremos disfrutar de «Chaser», un nuevo juego de acción futurista con una ambientación que recuerda poderosamente a películas de ciencia ficción como "Perseguido" o "Desafío Total". Diseñado por Cauldron, para Jowood, «Chaser» utiliza una nueva tecnología, «CloakNT», que promete llevar los entornos 3D a lo más alto.
La historia de «Chaser» nos traslada a las colonias mineras del planeta Marte, en el año 2088. Un guardia de seguridad que ha perdido la memoria tras una operación encubierta es perseguido por el gobierno. A partir de aquí la trama dará más de un giro inesperado...

■ Un extraño y curioso juego, que combina acción directa con estrategia táctica en 3D.

Estrategia y combates futuristas

Arena de combate

▶NUEVOS JUEGOS ▶STRATEGY FIRST ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶SIN CONFIRMAR

El estudio canadiense de Strategy First está preparando un curioso juego de estrategia titulado «Nexagon: The Pit», que mezcla ciencia ficción con combates de gladiadores propios del circo romano. «Nexagon» cuenta la historia de un hombre criogenizado, que despierta en el siglo XLIV, y se ve obligado a combatir en un sanguinario concurso para recuperar la libertad. El problema es que nuestro cuerpo está completamente inutilizado, así que tendremos que reclutar a un ejército de criaturas y robots para que combatan por nosotros. Las batallas se desarrollan en tres divisiones diferentes y, en todas ellas, el objetivo será hacernos con el favor de la audiencia y recaudar dinero clasificándonos en los primeros puestos de cada división. Sólo los mejores contendientes podrán llegar hasta el Nexagon, la arena final en la que dos rivales se enfrentan mano a mano por obtener el premio máximo, la libertad. En E3 se presentó la versión alpha de un juego que aún no tiene fecha de lanzamiento prevista, pero que, a priori, promete.

Segunda parte de «Battle Realms»

Lobo estepario

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBI SOFT ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶SEPTIEMBRE



■ En esta continuación descubriremos el origen del clan del Lobo, luchando contra el clan del Loto.

Tras el éxito cosechado con «Battle Realms», Ubi Soft y Crave Entertainment preparan una segunda parte del juego. «Battle Realms: Winter of the Wolf» será el título definitivo de este programa, que está ambientado siete años antes de los acontecimientos sucedidos en el juego original. «Winter of the Wolf» indagará en el origen del clan el Lobo, explicando cómo su líder (Grayback) consiguió liberarse de la esclavitud a la que el clan del Loto le sometía. En lo relativo a la jugabilidad, «Winter of the Wolf» mantendrá los planteamientos de su predecesor, añadiendo nuevas unidades, personajes, técnicas, estructuras mejoradas.y 12 escenarios originales. Muchos de ellos estarán nevados, lo que supondrá una dificultad añadida a la hora de cultivar arroz. El lanzamiento del juego en Estados Unidos está previsto para septiembre de 2002.

Suspenden pagos en la central

Crisis en Cryo

▶INDUSTRIA ▶COMPAÑÍAS ▶CRYO ▶3 JULIO 2002

La compañía francesa Cryo atraviesa uno de los momentos más delicados de su historia. Debido a las ingentes deudas acumuladas, Cryo Francia se declaró en suspensión de pagos el pasado día 3 de julio. El futuro de la empresa depende ahora de que un inversor se haga cargo de parte de la compañía dentro de los próximos seis meses, ahorrándose gracias a la suspensión de pagos buena parte de la deuda. En lo referente a Cryo España, Denis Brouderies, el director general, asegura que "España es una entidad jurídica independiente al cien por cien y, aunque Francia esté en suspensión de pagos, a nosotros no nos afecta directamente. El año pasado Cryo España dio beneficios. Seguimos nuestra actividad normal, distribuyendo los títulos de Cryo, además de los de Wanadoo y Micröids".

Los **más** esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores y de noticias pero, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de tan esperados títulos? Aquí os ofrecemos los últimos datos sobre los lanzamientos más importantes para el futuro. Si no hay retrasos de última hora, «Unreal Tournament 2003» debe ser el primero en llegar.

PARRILLA DE SALIDA

Unreal Tournament 2003
▶AGOSTO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES

Acción sin límites en un frenético arcade diseñado para convertirse en el preferido de los jugadores online.

Medieval: Total War
▶SEPTIEMBRE 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶THE CREATIVE ASSEMBLY, ACTIVISION, PROEIN

La segunda parte de «Shogun» es tan espectacular que va a elevar mucho el listón para otros juegos de estrategia bélica.



I.G.I. 2: Covert Strike
▶SEPTIEMBRE 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶INNERLOOP, CODEMASTERS

Un juego de acción y espionaje diseñado por Innerloop, que va a hacer las delicias de los aficionados a la primera parte.

Age of Mythology
▶OCTUBRE 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENSEMBLE, MICROSOFT

Promete convertirse en la nueva joya de la estrategia, y ya tiene fecha de lanzamiento. ¿Se puede pedir más?



CALENTANDO MOTORES



Lara Croft. Tomb Raider: The Angel of Darkness
▶OTOÑO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC, PLAYSTATION 2 ▶CORE DESIGN, EIDOS

Muchos cambios en la nueva aventura de la heroína más sexy del mundo de los videojuegos, que ahora abraza el lado oscuro.

Praetorians
▶OTOÑO 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN

Pyro Studios da los últimos retoques a una nueva bomba de rolojería con forma de juego de estrategia en tiempo real.

La Compañía del Anillo
▶OTOÑO 2002 ▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC ▶SIERRA, VIVENDI

Llega para PC la adaptación del universo Tolkien, según los libros originales. La Tierra Media está a la vuelta de la esquina.

Unreal II: The Awakening
▶OTOÑO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES

Hasta casi final de año tendremos que esperar para descubrir todos los secretos de uno de los juegos más prometedores en la acción.

EN BOXES



Colin McRae Rally 3
▶PRINCIPIOS 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN

Todavía habrá que esperar varios meses para comprobar si los cambios implementados en los modelos 3D de los vehículos y en el sistema físico de conducción siguen erigiéndole como el mejor en su género.

Doom III
▶2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, ACTIVISION, PROEIN

En la pasada edición de E3, «Doom III» fue el título más interesante de cuantos vimos en PC. ¿Cuánto tiempo más tendremos que esperar para poder jugarlo?

Halo: Combat Evolved
▶VERANO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT

Finalmente, hasta dentro de un año no aparecerá la versión PC (y la de Mac), del superventas de Xbox. Habrá que armarse de paciencia y esperar.

El ejército americano busca nuevos reclutas

Propaganda barata

▸NUEVOS JUEGOS ▸AMERICA´S ARMY ▸PC ▸ACCIÓN ▸SEPTIEMBRE 2002

Tras los atentados del 11 de septiembre, el ejército norteamericano busca nuevas formas de incentivar el reclutamiento de jóvenes soldados. La más innovadora y excéntrica es la publicación de dos juegos gratuitos, diseñados para glorificar las hazañas de los marines estadounidenses. «America´s Army» esconde dos simulaciones bien diferentes: «Operations» (un juego de acción online por equipos diseñado para 32 jugadores) y «Soldier» (un JDR que permite vivir la experiencia de hacer carrera en el ejército). De momento, sólo se distribuye (gratuitamente a través de Internet) una versión reducida de «Operations», que incluye 10 misiones y ocupa unos 220 MB, pero al finalizar el verano, aparecerá la versión completa.


■ Una más que sorprendente y dudosa iniciativa para reclutar a jugadores incautos; Chicos, no os dejéis engañar.

Breves

CALL OF CTHULHU se queda sin distribuidor. El contrato entre Headfirst (productor) y Ravensburger (editor) ha expirado. No obstante, el desarrollo del juego continúa y estará terminado a principios de 2003.

FIRAXIS GAMES, la compañía de Sid Meier responsables de la saga «Civilization» ha adquirido la licencia del motor gráfico NetImmerse 3D y su kit de herramientas para desarrollar futuros juegos.

DIGITAL WORKSHOP ha alcanzado un acuerdo con Batfish Studios para desarrollar arcades tipo puzzle, con jugabilidad cercana a programas como «Tetris». El primero en llegar será «Xorb».

FX regala a todos los usuarios registrados de su juego «Tzar» la edición "Gold" del mismo. Los aficionados recibirán directamente en su domicilio este lujoso pack, que también incluye «El Imperio de Gengis Khan».

Estrategia histórica en tiempo real

Batallas napoleónicas

▸NUEVOS JUEGOS ▸GMX MEDIA ▸PC ▸ESTRATEGIA ▸OCTUBRE 2002

Napoleon Bonaparte es el protagonista de un nuevo juego de estrategia en tiempo real que prepara el estudio GMX Media. Inspirado en las campañas napoleónicas acontecidas entre 1803 y 1812, este programa ofrece interesantes innovaciones respecto a otros juegos similares, alternando decisiones tácticas a gran escala sobre mapas pintados en 2D, con gestión estratégica de unidades bélicas en entornos 3D representados con todo lujo de detalles y con gran calidad gráfica. El juego incluye diversas perspectivas para seguir el desarrollo de los combates desde el punto de vista más adecuado para cada situación. No obstante, la principal innovación viene dada por un sistema de física mucho más realista y completo que en otros programas del mismo género. Sirva como ejemplo que el viento puede afectar incluso a la trayectoria de los disparos de nuestros arcabuceros. «Napoleon» será comercializado en Europa a mediados del mes de octubre.


■ Un personaje legendario en un juego de estrategia prometedor.

Juego táctico de los creadores de «Close Combat»

Ofensiva aliada

▸NUEVOS JUEGOS ▸STRATEGY FIRST ▸PC ▸ESTRATEGIA ▸OTOÑO 2002

Freedom Games está preparando un nuevo juego de estrategia bélica para PC. Su título es «G.I. Combat: Episodio I - Battle of Normandy» y, como su propio nombre indica, se trata del primero de una serie de juegos ambientados en diferentes momentos de la Segunda Gran Guerra. Diseñado por la gente detrás de la serie «Close Combat», el juego puede ser definido como un cruce entre el susodicho y «Combat Mission», aprovechando las mejores virtudes de ambos programas. El argumento del juego se desarrolla días después del desembarco de Normandía y, según sus creadores, será fácil de jugar pero difícil de dominar. «G.I. Combat» incluye más de 100 unidades de combate realistas, inspiradas tanto en vehículos aliados como del eje. Todas nuestros soldados cuentan con indicadores individualizados de fuerza y moral, teniendo que vigilar que este último se mantenga alto para asegurarnos la fidelidad de nuestros hombres en el campo de batalla.

Acción táctica en 3D

Instinto básico

▸NUEVOS JUEGOS ▸JOWOOD ▸PC ▸ACCIÓN ▸FINALES 2002



Hawk: Survival Instinct» es un juego de acción 3D en tercera persona protagonizado por una chica. Kitty Hawk es una joven recluta de los Navy S.E.A.L. Su helicóptero es derribado mientras realiza un vuelo de reconocimiento sobre una isla del pacífico, y su novio resulta muerto. Aislada y perdida, Kitty tendrá que vengar la muerte de su amado y acabar con un malvado coronel enemigo, dueño absoluto de la isla en cuestión, que se dedica a realizar crueles experimentos con personas para crear una raza de supersoldados que le permita conquistar el mundos.

Velocidad sin límite

Rallisport Challenge



▶DIGITAL ILLUSIONS
▶PC
▶VELOCIDAD
▶INVIERNO 2002

1 La licencia oficial de constructores como Audi, Citroen, Lancia, Ford o Subaru permite que en el juego de Digital Illusions se encuentren hasta 29 vehículos diferentes, agrupados en distintas categorías de competición, según sus características mecánicas.

2 La competición en rallies que se disputan a diferentes horas del día, añade un aliciente a las carreras en las que podemos participar. Existirán cuatro tipos distintos de competición, además de las opciones multijugador, que permiten la participación de hasta cuatro usuarios simultáneos.

3 Los casi cincuenta recorridos diferentes que ofrece el juego se dividen en una enorme variedad de terrenos y condiciones, que se distribuyen por toda la geografía mundial pasando por todos los continentes.
Cada uno de estos circuitos exige distintas habilidades en la conducción de los vehículos, obligando a sacar el máximo del jugador.

¿El nuevo rey de la acción?

Unreal II: The Awakening

▸EPIC GAMES
▸PC
▸ACCIÓN
▸INVIERNO 2002

1 Tras el cambio de nombres que ha sufrido el juego, de «Unreal II» al definitivo «Unreal II: The Awakening», pasando por la coletilla de "episodio 2", las novedades más importantes son unos ligeros toques de aventura y rol, con un interfaz de diálogos y comunicaciones para interactuar con todo tipo de personajes.

2 La enormidad de los escenarios exteriores en el juego de Epic se compensa por las opciones de comandar un equipo de marines, que hacen más sencilla la tarea de explorar extensas zonas en terrenos muy abiertos.

3 El diseño que se ha realizado para los personajes se ve acompañado por un notable potencial armamentístico. Lo mejor es que nada en «Unreal II» es tan sólo decorativo.



Máximo realismo en el cielo

Lock On

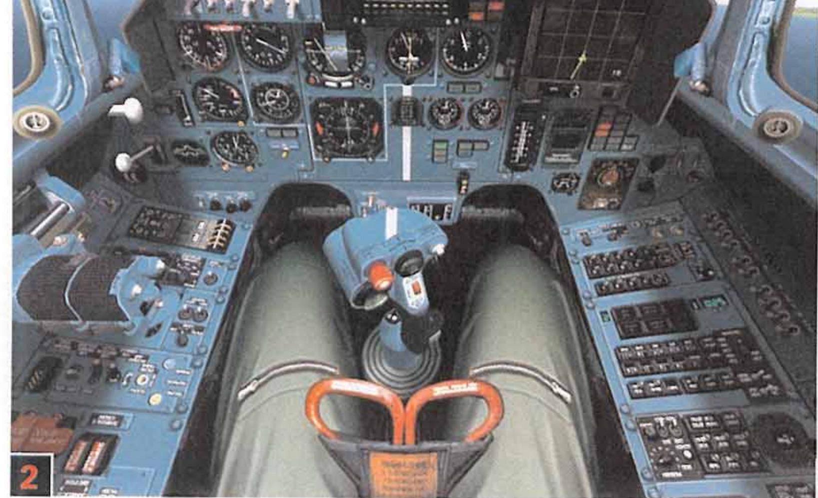
- ▶UBI SOFT
- ▶PC
- ▶SIMULADOR
- ▶OTOÑO 2002

1 Aunque las apariencias son de un título original, los rumores apuntan a que Ubi está diseñando lo que se puede considerar como una nueva entrega de la serie «Flanker». De hecho, el pájaro ruso es uno de los modelos con mayor presencia en «Lock On».

2 El diseño y realismo de los "cockpit" son asombrosos. El uso del sonido en el interior de la cabina, con mensajes de radio, AWACs, torres de control, etc. constituye un poderoso aliado en la búsqueda de una experiencia de simulación que llegue a ser total.

3 En conjunto se presentan nueve modelos distintos de aviones de combate pertenecientes a las fuerzas aéreas rusas y americanas, y que van desde el F-15C hasta el Su-39, pasando por las versiones rusa y alemana del MiG-29 A.

1


2


3

¡Libera tu adrenalina!

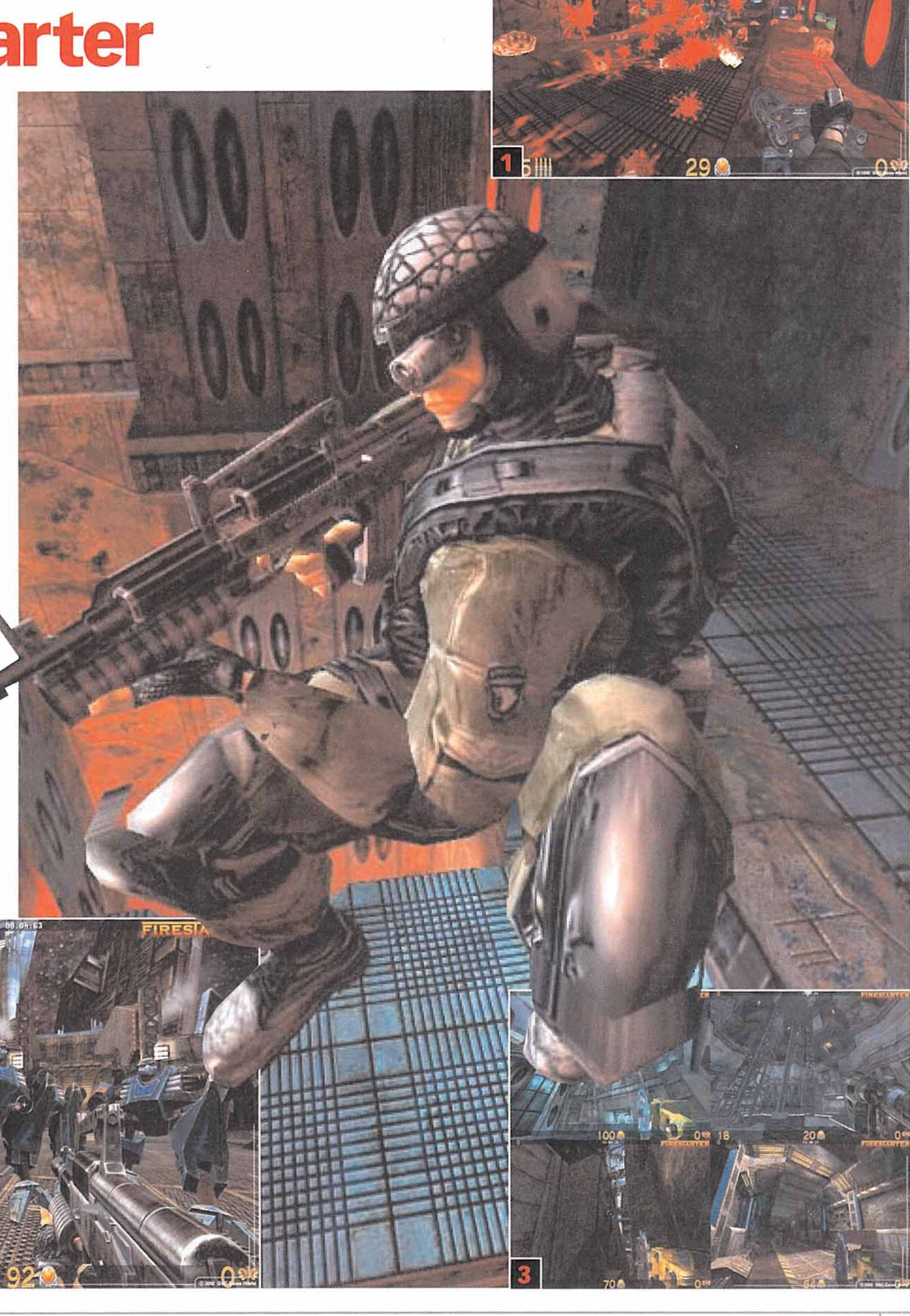
Firestarter

- GSC
- PC/XBOX
- ACCIÓN
- INVIERNO 2002

1 Con el objetivo único de la diversión sin límite, GSC está desarrollando un juego de acción que asume todos los tópicos del género y los lleva a sus últimas consecuencias. El componente "gore" es uno de los más acusados.

2 Una máquina de juegos de realidad virtual se ha descontrolado. Ha absorbido a multitud de jugadores (a lo "Tron") en su interior y les propone un juego mortal que dura 48 horas. El enfrentamiento con monstruos y criaturas mecánicas de toda índole es la oferta que se nos pone delante. Veinte armas distintas y veinte tipos de enemigos nos esperan.

3 El apartado multijugador se está cuidando con mimo. Existe, incluso, la posibilidad de jugar en pantalla partida con la participación simultánea de cuatro jugadores en el mismo ordenador.





El Buzón
HABLANDO CLARO

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

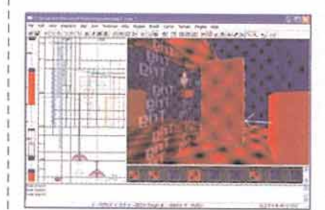
Neverwinter Nights

@ Estoy esperando y deseando adquirir el juego de Bioware «Neverwinter Nights» y quisiera saber si saldrá localizado en español, con textos, voces y manual. ¿Sabéis algo? He visto que en algunas tiendas estaba anunciado para el día 28 de Junio pero completamente en ingles, ¿es cierto?

Wcdz

Efectivamente tus fuentes son correctas. Lo que sucede es que Infogrames ha decidido proceder con «Neverwinter Nights» de la misma maneta que lo hizo en su momento con «Civilization III», esto es, importando una pequeña cantidad de juegos en inglés para satisfacer a los aficionados más impacientes mientras se termina el proceso de localización del juego a nuestro idioma. En principio la versión localizada estará disponible para septiembre, con textos y manual en castellano, aunque todavía no se ha hecho público si las voces serán o no dobladas. No es ciertamente la solución ideal, que pasaría por que el juego ya estuviera listo, pero nos parece una buena manera de que todo el mundo se quede satisfecho.

Taller de juegos



@ Soy un aficionado a la modificación de juegos, ya sea mediante mods o simples skins y es por esta afición que os escribo. He comprado los últimos números de Micromanía y me gusta la nueva propuesta, pero no me parece bien que haya desaparecido el "Taller de juegos". Me gustaría que se volviese a poner dicha sección.

Ayoze Rodríguez López

Aunque la sección "Taller de juegos" ha desaparecido como tal, sus contenidos siguen apareciendo bajo la forma de Lupas en la sección Guías y Trucos. Así, si has comprado la revista recientemente habrás podido comprobar que, por ejemplo, en el número 87 os explicábamos cómo construir plataformas con el editor de «Return to Castle Wolfenstein», y en el 88 cómo construir un arco de entrada.

Nocturne



@ Hola amigos. Os escribo a propósito de «Nocturne», un juego que me encantó. Os quería preguntar si sabéis si habrá una segunda parte y, si es así, cuándo podrá estar. Además, he oído que se está preparando una película sobre el juego, ¿es cierto?

Antonio Manuel Jiménez

La segunda parte de «Nocturne» es un proyecto del que se habló hace bastante tiempo, pero que al final derivó en la trilogía «Blair Witch Project». Por lo demás, de momento no hay ninguna noticia sobre un posible «Nocturne 2». En cuanto a la película, es cierto que una compañía cinematográfica se hizo con los derechos del juego, pero de momento no hay nada más, que se sepa.

Spider-Man

@ Creo que el mes pasado metisteis la pata en la review de «Spider-Man» al indicar en los datos del juego que los textos y las voces estaban en castellano. No podéis imaginar mi sorpresa al instalar el juego y darme cuenta que estaba en ingles. Espero que sea sólo un error.

Anónimo

Aceptamos el tirón de orejas ya que, efectivamente, en esa review se nos escapó una errata bastante gorda. Donde dice "textos, manuales y voces en castellano" debería decir "manual en castellano, textos y voces en inglés", que es como ha aparecido el juego. No volverá a pasar, palabra.

Simuladores de vuelo



@ Hola amigos, os escribo para preguntaros por qué hace varios años los simulado-

Carta del mes

¿Son malos los videojuegos?

Soy aficionado a los videojuegos desde hace años, muchos años, igual que soy aficionado al baloncesto, al cine, a los libros o a la música. Sorprendentemente mientras que las últimas de estas aficiones nunca han parecido molestar a nadie, de un tiempo a esta parte no pasan tres meses sin que aparezca alguien en la tele diciendo lo malos que son los videojuegos, y lo desgraciados que somos los jóvenes que los utilizamos. Supongo que debe haber una explicación razonable para todos estos ataques indiscriminados contra los aficionados a los videojuegos, pero yo, que no me siento peor persona por jugar a «Quake» de lo que soy por escuchar a Prodigy, no la consigo encontrar. ¿Y vosotros?

Aitor Fernández



Pues no, la verdad es que nosotros tampoco lo entendemos demasiado bien. Lo único que nos consuela es que esto viene de antiguo y va por rachas. Antes era el cine, luego fue la televisión y ahora parece que les ha tocado el turno a los videojuegos. En fin, paciencia.

La queja

Servicio pésimo

@ El motivo de mi queja es la desidia del servicio de atención al cliente de Sierra. Tras disfrutar de «Counter-Strike» a través de «Half-Life» y su correspondiente mod en inglés decidí hacerme con el pack «Half-Life Generation» con una versión autónoma que estaba en castellano. Después de gastar 8.000 pesetas lo instalé y me encantó. Los problemas llegaron con los parches, no con el 1.1, y el 1.3, que obtuve sin problemas, sino con las nuevas versiones 1.4 y 1.5. Resulta que en la página de Sierra, no saben nada de esos parches y que para la versión retail en castellano sólo están disponibles en fileplanet, donde hay que pagar para bajarlos. En la atención al cliente de Sierra me remitieron al actualizador automático, pero éste no funciona. Al final para jugar tengo que instalar «Half-Life», jugar con el mod que encontré en vuestra revista (menos mal), y dejar mi «Half-Life Generation» criando polvo en la estantería.

Ramiro Cano Gómez, (Madrid)

Aunque en realidad sí que es posible descargar archivos desde fileplanet de manera gratuita, entendemos totalmente tu indignación ya que lo mínimo que se puede pedir después de pagar por un juego es un servicio técnico que se esfuerce en solucionar cualquier problema que se pueda dar. Transmitimos tu queja en espera de que mejore.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

El Señor de los Anillos



@ Os escribo porque hace ya algún tiempo me enteré que iba a aparecer un juego para PC de "El Señor de los Anillos", pero desde entonces no he vuelto a encontrar ninguna información sobre ello. ¿Es cierto que van a publicarlo?

karras

En concreto son dos los juegos basados en "El Señor de los Anillos" los que van a aparecer. El primero de ellos, previsto para octubre de este año, es «La Comunidad del Anillo» de Vivendi, que tiene los derechos sobre los libros escritos por Tolkien. El segundo, previsto para finales de año, es «Las Dos Torres», de EA, compañía que adquirió todos los derechos sobre las películas de cine. Sobre los dos habéis tenido cumplida información en nuestra sección de Noticias y, por supuesto, muy pronto os ofreceremos informes más completos.

...res de vuelo ocupaban un buen espacio en la revista y actualmente no. ¿Puede ser por la escasez de títulos o por el poco interés del público?

Víctor Martín Rodrigo

El espacio que ocupan los juegos en la revista no es más que el reflejo de lo que sucede en el mercado, y es cierto que últimamente los aficionados a este género han vivido una época de escasez, salpicada, eso sí, por algunos títulos de gran calidad como, por ejemplo, el espectacular «IL-2 Sturmovik». Pero debes tener en cuenta que esto funciona por rachas. De todas formas ya hay varios títulos muy interesantes en proyecto, entre ellos, el prometedor «Lock-On» de Ubi.

PC Fútbol

@ Os escribo porque he visto en un anuncio de Micromanía del número de julio que FX ha incluido el juego «Hollywood Monsters» de Dinamic Multimedia en su serie Premium, y me preguntaba si tienen previsto hacer lo mismo con otros títulos de su catálogo, en especial con los fantásticos «PC Fútbol».

Siegfrid Schttauffen

Desde FX nos han hecho saber que al menos a corto plazo no tienen previsto editar ningún otro juego de Dinamic. Con respecto a «PC Fútbol» nos extrañaría mucho que un título como este no vuelva a las tiendas tarde o temprano.



Formidable El momento dulce que vive **el rol** con la llegada sucesiva de «Dungeon Siege», «Morrowind» y «Neverwinter Nights».

Lamentable Que, como cada año, tras la explosión de novedades del E3 el sector tenga que padecer una sequía de noticias sobre nuevos proyectos.



Doom 3



@ Quería hacer una aclaración sobre un comentario que hacéis en vuestra sección Los Mas Esperados del número 89 respecto al juego «Doom 3». Creo que las críticas de John Carmack respecto al chipset GeForce no son tal como las decís, sino que lo que Carmack criticaba en estas declaraciones era el chipset NV17 correspondiente a las versiones MX y no el chipset NV25 que es el correspondiente a las GeForce 4 Titanium.

mythos

Efectivamente, la obligada brevedad del comentario hace que se pierda el verdadero sentido de las declaraciones de John Carmack. Lo que él dijo, como bien indicas, es que no le parecía bien agrupar la serie MX y la serie Ti de la GeForce 4 bajo un

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- Que Infogrames haya decidido distribuir algunas copias en inglés de «Neverwinter Nights» para los más impacientes.
- Que un juego como «Final Fantasy XI» se esté convirtiendo al formato PC.
- Que por fin sea verano para poder disfrutar de todos los juegos buenos.
- Que vuelvan a ponerse en circulación títulos tan entrañables como el clásico «Hollywood Monsters».
- La iniciativa de Ubi en Estados Unidos de regalar el juego «Battle Realms» a aquellos que compren su continuación.

NO nos gusta

- Que el servicio de atención al cliente de Sierra no se esfuerce un poco más por solucionar los problemas de los sufridos usuarios de «Counter-Strike».
- Que no haya acabado de salir un título a la venta, en este caso concreto «Neverwinter Nights», y ya haya que bajarse un parche para poder jugar en Internet.
- La campaña de acoso y derribo que algunos medios de comunicación parecen haber emprendido contra los videojuegos y todo lo relacionado con ellos.





mismo nombre ya que, en realidad, la serie MX (chipset NV17) es un desarrollo a partir de la GeForce 2 y por tanto no posee algunas de las prestaciones de la familia GeForce 3. Esperamos que ahora esté todo más claro y lamentamos la confusión.

Juegos personalizables

@ Os escribo porque estoy totalmente de acuerdo con lo que dice Eugenio Castro en su carta del mes pasado acerca de las enormes posibilidades de personalización de los juegos de PC. No hay nada que más me guste que utilizar un editor para crear mis propios mapas o niveles que, modestia aparte, muchas veces son mejores que los del propio juego.

Antonio Rueda

Nada más que añadir a tu opinión que coincide con la nuestra prácticamente al cien por cien. Y si te gusta hacer niveles, vas a disfrutar de lo lindo con el editor de «Neverwinter Nights».

DVD no



@ Hola amigos. Os escribo porque estoy totalmente en contra de la carta de Jesus Montilla del Buzón del número 89, en el que solicitaba el cambio de los CDs por un DVD. Y no sólo por la segura subida de precio, que ya me parecería bastante grave, sino porque yo, como muchos otros usuarios (la mayoría, imagino) no poseo una unidad de DVD y, de momento, no tengo la menor intención de comprármela.

Javier Quintana

Son muchos los lectores que se han expresado en el mismo sentido que tú, así que puedes estar tranquilo que, como ya explicamos en su momento, no tenemos intención de cambiar el soporte de nuestros discos; al menos no hasta el momento en que quede claro que el DVD se ha convertido en un formato compartido por la gran mayoría de nuestros lectores.

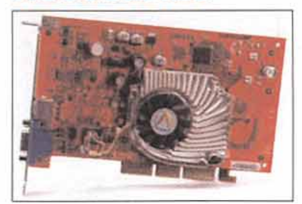
La Polémica del mes

Rol y 3D

@ La clave de la supremacía de juegos como «Baldur's Gate» o «Diablo II» en el mundo del rol se debe a muchos aspectos, pero, sobre todo a la capacidad de sumergirte en el juego, de engancharte a la historia, a la sensación que tiene el jugador de convertirse en parte integrante del mismo. La incursión de las 3D en rol muestra con frecuencia escenarios y personajes "poligonizados" y poco "creíbles", poca fluidez en el sistema de juego, etc... Las "videovirguerías" no han podido desbancar a los clásicos, como sí ocurre en otros géneros, y no parece que las ultimas esperadas apariciones vayan a hacerlo. Sería bueno que los desarrolladores crearan universos creíbles y no esos árboles de hojas puntiagudas y triangulares que tanto afean los juegos. Jose María.

Efectivamente la inmersión es fundamental en un JDR pero ésta no viene dada sólo por el realismo de los gráficos, sino también por otros aspectos. Es cierto que algunos juegos se centran demasiado en conseguir a toda costa un motor gráfico potente, olvidando otros aspectos, pero en los casos concretos de «Dungeon Siege», «Morrowind» o «Neverwinter Nights», es la tecnología la que está puesta al servicio del juego, y no al contrario.

Tarjetas necesarias



@ Quisiera participar en la polémica acerca de la excesiva rapidez con la que aparecen las tarjetas gráficas y mi opinión es que aunque estoy de acuerdo con que deberían espaciarse los lanzamientos de nuevos chips un poco más, no lo estoy con aquellos que dicen que en realidad los juegos actuales no permiten aprovechar la potencia de las tarjetas más modernas. Yo acabo de adquirir una GeForce 4 y aunque es cierto que me ha costado mucha pasta, también lo es que ahora puedo jugar con una calidad gráfica como no había visto nunca, ni siquiera utilizando una GeForce 3.

Alex Moya

Como ya hemos comentado en otras ocasiones, éste es un tema delicado que tiene mucho de subjetivo. En cualquier caso en nuestra opinión la duda no está en si las nuevas tarjetas son o no potentes, porque es innegable que lo son, sino en si son o no necesarias, esto es, si el aumento de rendimiento compensa el elevadísimo precio que hay que pagar por ellas, y nuestra experiencia nos dice que en la mayor parte de los casos no es así.

Conversiones inadecuadas

@ Quiero expresar mi enfado por el poco o nulo interés demostrado por los desarrolladores de videojuegos que al convertir los títulos de consola a PC no demuestran el más mínimo interés en adaptar sus programas a la tecnología específica de un ordenador. Salvo honrosas excepciones nos encontramos una y otra vez con juegos que poseen una calidad gráfica ínfima, exigen un pad o hacen un uso lamentable del teclado. Supongo que cuando la gente deje de comprar estas conversiones las compañías captarán el mensaje.

Marcos Torrejón

Es cierto que es lamentable la forma en que algunos grandes títulos de consola han sido "destrozados" al convertirlos al PC, aunque afortunadamente esto no sucede en todos los casos. Seguramente el origen del problema está en el coste añadido que supondría reescribir el código de un juego que no estaba concebido para ser utilizado en un PC. Habría que preguntarse si antes de sacar unas conversiones tan defectuosas no sería preferible no sacar nada.



Lo mejor... La iniciativa de FX de regalar a todos los usuarios registrados de **«Tzar»** la nueva edición de oro del juego, que incluye todas sus expansiones.

Lo peor... Que una compañía como Cryo Francia haya tenido que declararse en **suspensión de pagos** a causa de las deudas acumuladas.

Preguntas sin respuesta

¿Cuántas... expansiones más de «Los Sims» es capaz de presentar EA antes de lanzar de una vez el esperado «Sims Online»?

¿Por qué... cuando los desarrolladores andan cortos de ideas acaban siempre recurriendo al cine (Terminator 3, Lilo & Stich, Tigre y Dragón, Desafío Total,...)?

¿Quién... se va a resistir a participar en el torneo de «Links» PGA Tour de este año sabiendo que es posible llegar a ganar hasta un millón de dólares?

¿Qué... motivo hay para que el merchandasing asociado a los videojuegos más importantes, las figuras de «Warcraft 3» sin ir más lejos, lleguen tarde, mal y, muchas veces, nunca a nuestro país?

¿Cómo... es que Microsoft decide anunciar a bombo y platillo el lanzamiento de una nueva Xbox para el año 2006 cuando no hace ni un año que se vende la actual?

¿Por qué... los lanzamientos de juegos se producen por oleadas, primero acción, luego de estrategia, ahora de rol?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

EL SUEÑO DE TU INFANCIA HECHO REALIDAD...

CREA UNIVERSOS INFINITOS



Crea las maquetas virtuales
de tus sueños, limitado
sólo por tu imaginación
y no por el tamaño
de tu habitación.

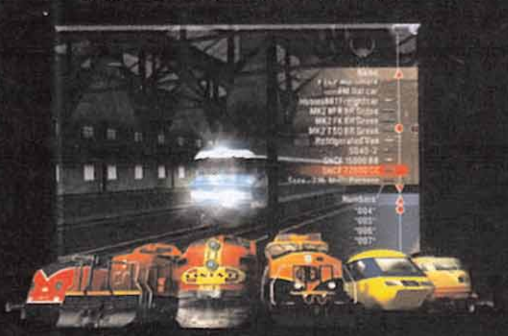
CONTROLA LAS OPERACIONES DE TUS TRENES



Modo Conductor:
Ponte a los mandos del tren.
Cabinas y mandos
como los de verdad.

Modo Teleguiado:
Gestiona todas
las operaciones en modo
exterior con el controlador
digital virtual.

GESTIONA TU COLECCIÓN



15 locomotoras,
35 compañías ferroviarias
de más de 12 países,
50 tipos de vagones.

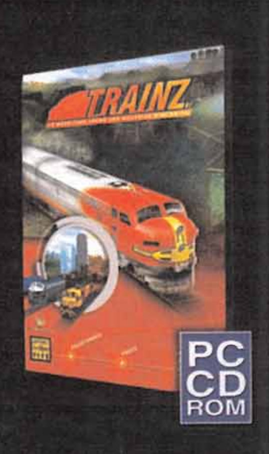
Construye tus propios
modelos en 3D.
Bájate nuevos modelos
desde internet.



Ya disponible

TRAINZ

MODELISMO FERROVIARIO EN TU PC



PC CD ROM







Distribuye



www.friendware.es

ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO



Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.

En el punto de mira



WARCRAFT III

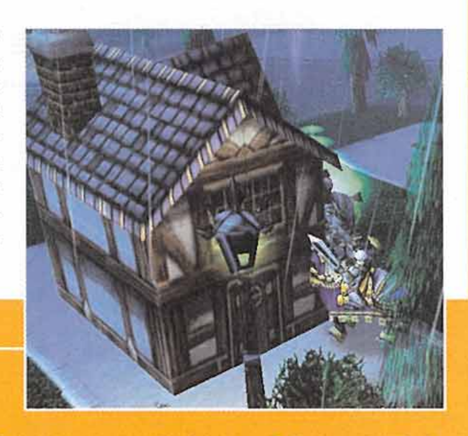
PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

El nuevo Rey

LA OTRA NOTA: 98

No entiendo por qué no le habéis dado una nota más alta a «Warcraft III» cuando está claro que es el mejor juego de estrategia de todos los tiempos.-Santiago Moreno

Es cierto que se trata de un gran juego, como demuestra su elevada nota, pero hay ciertos factores que le impiden alcanzar una puntuación aún mayor y el principal de todos ellos es que en esencia no es demasiado original. Dejando aparte las evidentes mejoras técnicas, el concepto de juego resulta similar al de «Warcraft II» o al del propio «Starcraft», y aunque eso no es malo, nos esperábamos algo más novedoso.



EN CONTRA

Ni una cosa ni otra

LA OTRA NOTA: 80

En mi opinión «Warcraft III» no merece todo el reconocimiento que se le ha dado. Su sistema de juego es una mezcla confusa entre estrategia y rol, y encima, el resto de sus elementos no son originales. -Francisco Gallardo

De acuerdo en lo de la originalidad, aunque eso ya está contestado arriba. Con respecto a lo del sistema de juego, para mí esa mezcla de estrategia y rol es precisamente uno de los grandes atractivos de «Warcraft III», ya que es el elemento más original y que introduce más novedades en el planteamiento clásico de la estrategia en tiempo real. Aunque no siempre sucede así, en este caso sí que pienso que se ha conseguido un producto que toma lo mejor de los elementos que lo forman, es decir, lo mejor del mundo de rol y lo mejor del mundo de la estrategia en tiempo real.

Jorge Portillo (autor de la review)

MUNDIAL FIFA 2002

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

Y va que chuta

No estoy de acuerdo con los comentarios ni con la nota otorgada a «Mundial FIFA 2002». Los juegos de la serie «FIFA» no han sido nunca simuladores de fútbol, son arcades con muy buenos gráficos, muy buen sonido, un buen sistema de pases y poco más. El balón cambia de dirección sin que el jugador lo toque, los disparos a puerta parecen de series de dibujos animados y los jugadores consiguen unos efectos imposibles cuando pasan o chutan.

LA OTRA NOTA: 60
José Carlos

A mí en realidad no me parece que la cosa sea para tanto. Considero que se trata de un simulador de gran calidad que, por supuesto, se permite ciertas licencias en aras de la jugabilidad. Ya sabemos que algunos disparos resultan "demasiado" espectaculares, pero esa es la gracia del fútbol y, por ende, del juego. También sería más realista si los partidos duraran de verdad 90 minutos, pero no sería mejor, ¿no?

Anselmo Trejo (autor de la review)

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

Gráficos pobres

En mi opinión la nota que se le ha asignado a «Duke Nukem: Manhattan Project» es muy exagerada. Sólo por sus gráficos no merecería más que un 50, porque para los tiempos que corren están muy, pero que muy atrasados.

LA OTRA NOTA: 50
Jacobo Rey

Pues a mí precisamente los gráficos de «Duke Nukem: Manhattan Project» son de lo que más me ha gustado del juego. Entendiendo que nos hallamos ante un plataformas de scroll lateral, la utilización de las 3D en los escenarios y los personajes y, sobre todo, la iluminación me parecen estupendos.

Jorge Portillo (autor de la review)

LOS SIMS DE VACACIONES

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

Basta de Sims

Me encanta toda la saga de «Los Sims», pero hasta cierto punto. Vosotros mismos decís que no aporta nada nuevo. Sólo tiene nuevos objetos pero en realidad las funciones son siempre las mismas. Aparte, por supuesto, del aspecto gráfico que ya queda de lo más anticuado. Espero, que por fin, saquen un «Los Sims 2» y se dejen ya de tantas expansiones.

LA OTRA NOTA: 60
Blind Guardian

Aparte del concepto original del juego, la serie de «Los Sims» no se caracteriza precisamente por su originalidad, así que no parece muy justo penalizarla en exceso por esta causa. Además, dentro del conjunto de la serie, la posibilidad de salir de excursión no es un concepto demasiado explotado, y aunque es cierto que tanta expansión se antoja excesiva, si te gustan «Los Sims» te tiene que gustar.

Jorge Portillo (autor de la review)

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 67

De película

No es el mejor juego de acción de la historia, pero a mí me parece bastante divertido, y reproduce bien el argumento de la película.

LA OTRA NOTA: 75
Felipe Villar

Lo que dices es cierto, pero no debemos olvidar que el argumento reproducido es el de una película que conoce todo el mundo, y eso hace que el juego tenga mucha menos emoción.

Ignacio Cuezva (autor de la review)

KOHAN: AHRIMAN´S GIFT

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

La estrategia es así

No me convencen los motivos que dais en contra de «Kohan: Ahriman´s Gift», especialmente el de que sus gráficos son demasiado pequeños.

LA OTRA NOTA: 80
Julián Moreno

El problema no es que las unidades sean pequeñas, sino que resulta complicado distinguir las de un bando de las de otro, y eso sí que no es perdonable.

Ignacio Cuezva (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

I.G.I.2 Covert Strike

Libertad de acción

La peculiar combinación de acción y táctica que era característica de «Project I.G.I.» sigue presente en su continuación, un juego realmente prometedor que además de corregir errores introduce novedades muy interesantes.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La posibilidad de jugar de modo táctico o "a tiro limpio".
- La abundancia de rutas alternativas en cada misión.
- El nuevo modo multijugador.
- Las mejoras realizadas sobre la inteligencia artificial.
- La calidad del motor gráfico.

NO nos gusta

- Que sólo haya disponibles cinco mapas para el modo multijugador.
- El juego no es demasiado original que digamos.
- El interfaz del modo multijugador resulta algo confuso.

PRIMERA IMPRESIÓN: Una excelente continuación que corrige y mejora el juego original.

BUENO REGULAR MALO

Las buenas sensaciones que nos causó la primera versión de «I.G.I. 2» que tuvimos ocasión de examinar hace unos meses nos han hecho considerar que merecía la pena darse un viajecito hasta Oslo para comprobar en qué estado de desarrollo se encontraba el juego y, sobre todo, para ver qué tal era el prometido modo multijugador. La gran calidad del trabajo de la compañía noruega Innerloop Studios ha conseguido que nuestra primera impresión no haya podido ser más positiva.

Acción o sigilo

La característica principal del sistema de juego de «IGI 2: Covert Strike» es sin duda la forma en que combina el planteamiento táctico con la acción directa y es que todas las misiones de la campaña individual, salvo dos, pueden ser resueltas indistintamente mediante una aproximación sigilosa, a lo «Metal Gear», o bien por el método tradicional de "disparar a todo lo que se mueve". Evidentemente, el segundo de los métodos es bastante más complicado, pero aún así resulta refrescante un planteamiento tan abierto. Igualmente, si elegimos jugar siguiendo una aproximación sigilosa, en prácticamente todas las misiones existen rutas alternativas de forma que es posible alcanzar el éxito de muchas maneras diferentes.

Por ejemplo, en la primera misión que nos obliga a cruzar unas instalaciones militares para acceder a una mina situada detrás de ellas podemos optar, además de por abrirnos camino a tiros, por cruzar los almacenes y forzar la valla principal, entrar en la fábrica y utilizar la cinta de transporte de minerales o incluso por salir de la instalación y utilizar el río para acceder a la mina.

A propósito de estas misiones, hay que destacar que aunque el juego se sitúa cronológicamente después de lo sucedido en la primera entrega de la serie y está protagonizado por los mismos personajes, el argumento es totalmente nuevo. En esta ocasión tendremos que enfrentarnos a una organización terrorista que ha robado unos dispositivos de alta tecnología de gran importancia militar pero, como suele suceder en estos casos, lo que comienza como una sencilla misión de "atrapa al ladrón" se acaba complicando y adquiriendo unas



¿Sabías que...



Innerloop Studios pretende colgar en Internet nuevos mapas multijugador (uno al mes) a partir de la salida del juego?

Si somos suficientemente sigilosos podemos completar muchas misiones sin demasiados problemas.

La acción directa es siempre una opción, aunque no la más recomendable.

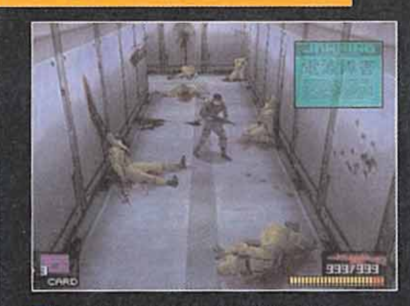
Si permanecemos quietos unos segundos nuestra puntería mejora considerablemente.

dimensiones mucho más importantes. En total esta historia se desarrolla a lo largo de 19 misiones que a su vez se reparten en tres campañas que siguen las aventuras de nuestro personaje en Rusia, Libia y China.

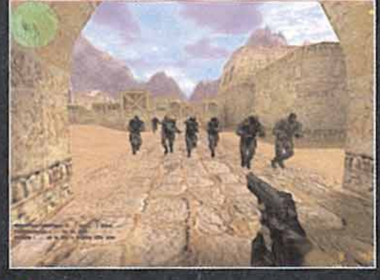
Control táctico

Por lo que respecta al sistema de control «IGI 2: Covert Strike» es bastante fiel al estándar de los juegos de acción en primera persona, entendiendo como tal ▶▶

A qué se parece...



El sistema de infiltración y sigilo es claramente deudor del de «Metal Gear Solid», padre de este particular subgénero.



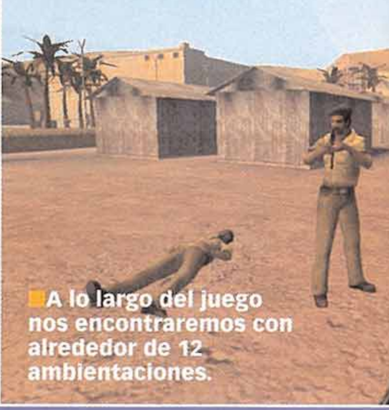
El sistema de obtención de equipo en el multijugador es bastante parecido al de «Counter Strike».



La libertad de opciones a la hora de resolver una misión era también característica de «Operation Flashpoint».

LA COMBINACIÓN DE ACCIÓN Y SIGILO SIGUE SIENDO LA CARACTERÍSTICA PRINCIPAL DE LA SERIE

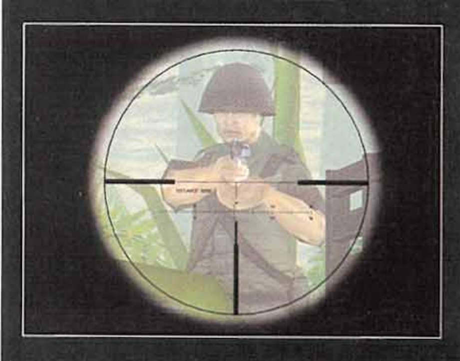

Las armas se han reproducido con un elevado nivel de detalle.


A lo largo del juego nos encontraremos con alrededor de 12 ambientaciones.

una cámara de perspectiva subjetiva y la utilización combinada de ratón y teclas para desplazarnos y atacar. No obstante, como la naturaleza táctica del juego nos obliga a menudo a realizar acciones diferentes a correr y disparar, el programa también utiliza una tecla de acción que nos permite realizar todas las tareas "especiales" como abrir cerraduras, activar ordenadores o, incluso, utilizar puertas o escaleras.
Mientras realizamos estas acciones, cuya duración es directamente proporcional a su dificultad, no podemos controlar a nuestro personaje, lo que lógicamente nos deja en una posición bastante vulnerable. Afortunadamente, durante el tiempo que dura la operación la vista pasa a una cámara en tercera persona que al menos nos permite tener una mayor visión de los alrededores y de los posibles enemigos que se acerquen.
Por otra parte, además de la vista principal durante el juego también podemos utilizar otros tres tipos de visualización. El más importante de todos ellos es el mapa satélite al que accedemos a través de una computadora portátil que llevamos siempre encima. En este mapa podemos apreciar la distribución general de todo el escenario así como la ubicación en tiempo real de todos los personajes enemigos (siempre que se encuentren fuera de los edificios, claro). Además, también disponemos de unos utilísimos prismáticos con diferentes niveles de zoom que también nos indican la distancia en metros a la que nos encontramos de lo que estamos viendo.
Por último, es posible conseguir en algunas de las misiones del juego un dispositivo de visión térmica que nos revela la posición de los enemigos incluso aunque se escondan detrás de las paredes o de otros objetos sólidos.



Equipado para ganar





EL EQUIPO ES UN FACTOR decisivo para alcanzar el éxito, como en la mayoría de los juegos de este género. Afortunadamente «I.G.I. 2» cuenta con un catálogo sobradamente surtido.

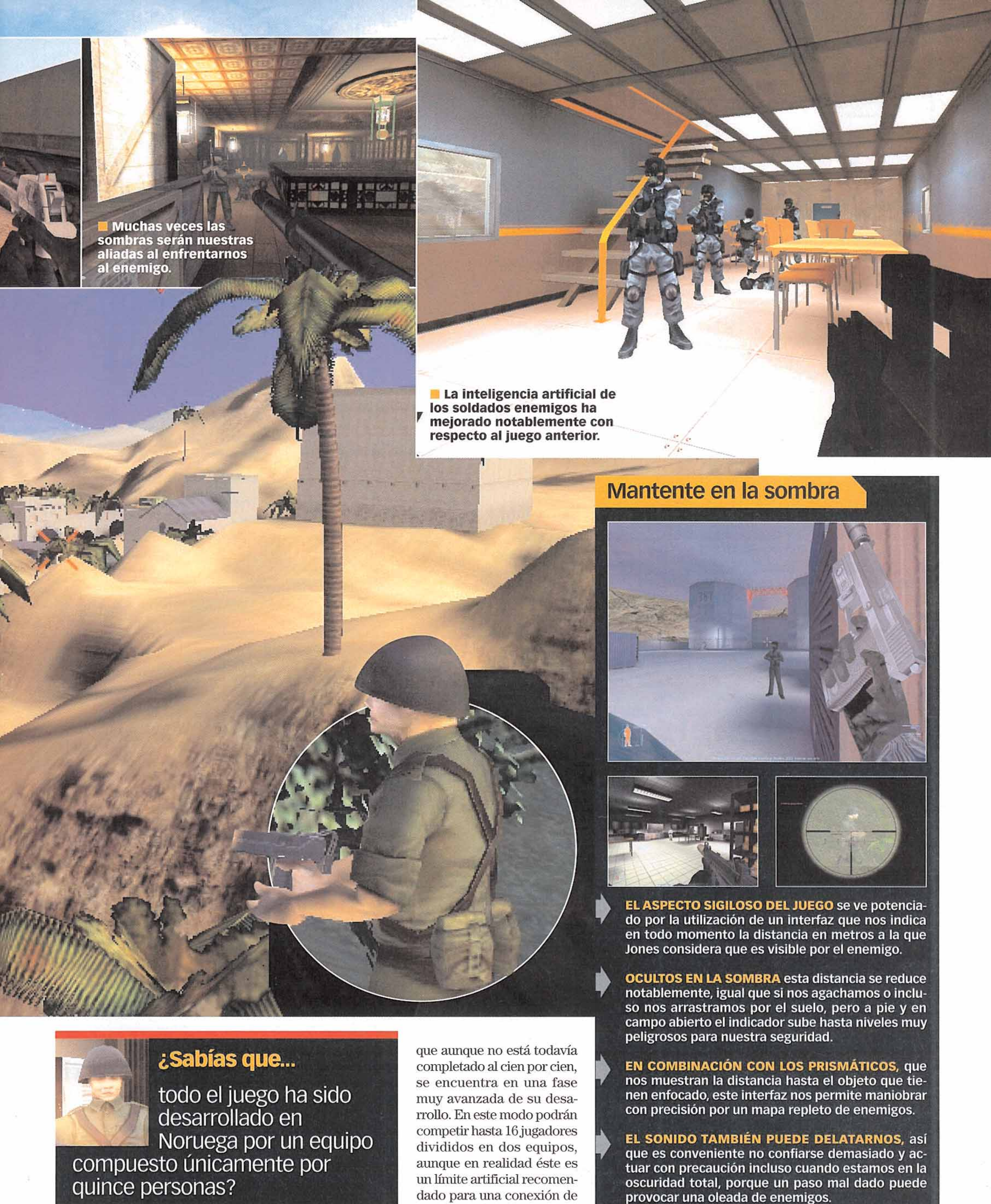
HASTA 30 ARMAS DIFERENTES podremos utilizar a lo largo del juego, entre rifles, pistolas o ametralladoras, aunque sólo podremos llevar una de cada categoría.

PODREMOS CONSERVAR EL EQUIPO de una misión a otra cuando el argumento así lo exija, pero por lo general para conseguir armas tendremos que arrebatárselas a los enemigos caídos.

ADEMÁS DE LAS ARMAS podremos utilizar también otro tipo de equipo, como los prismáticos o, sobre todo, el dispositivo de visión térmica por infrarrojos para ver en plena noche.

Cien por cien nuevo

De entre todas las novedades que hemos visto con respecto a la anterior beta que pudimos examinar, sin duda la más importante es el nuevo modo multijugador



Muchas veces las sombras serán nuestras aliadas al enfrentarnos al enemigo.

La inteligencia artificial de los soldados enemigos ha mejorado notablemente con respecto al juego anterior.

Mantente en la sombra

EL ASPECTO SIGILOSO DEL JUEGO se ve potenciado por la utilización de un interfaz que nos indica en todo momento la distancia en metros a la que Jones considera que es visible por el enemigo.

OCULTOS EN LA SOMBRA esta distancia se reduce notablemente, igual que si nos agachamos o incluso nos arrastramos por el suelo, pero a pie y en campo abierto el indicador sube hasta niveles muy peligrosos para nuestra seguridad.

EN COMBINACIÓN CON LOS PRISMÁTICOS, que nos muestran la distancia hasta el objeto que tienen enfocado, este interfaz nos permite maniobrar con precisión por un mapa repleto de enemigos.

EL SONIDO TAMBIÉN PUEDE DELATARNOS, así que es conveniente no confiarse demasiado y actuar con precaución incluso cuando estamos en la oscuridad total, porque un paso mal dado puede provocar una oleada de enemigos.

¿Sabías que...

todo el juego ha sido desarrollado en Noruega por un equipo compuesto únicamente por quince personas?

que aunque no está todavía completado al cien por cien, se encuentra en una fase muy avanzada de su desarrollo. En este modo podrán competir hasta 16 jugadores divididos en dos equipos, aunque en realidad éste es un límite artificial recomendado para una conexión de calidad estándar, ya que ►►

EN EL MULTIJUGADOR PODRÁN COMPETIR HASTA 16 USUARIOS EN DOS EQUIPOS ENFRENTADOS

el motor del juego puede soportar una cantidad mucho mayor de jugadores sin demasiados problemas.

El modo multijugador cuenta con un solo modo de juego en el que los participantes se deben dividir en dos equipos para alcanzar el objetivo marcado. Al comenzar a jugar cada jugador dispone de una cantidad limitada de dinero que le permite adquirir equipo, especialmente armas y munición, y luego, en un sistema similar al del archipopular «Counter Strike», va ganando más en función de los enemigos muertos y de los objetivos alcanzados. Hay que destacar que aunque así resumida esta descripción pueda parecer bastante limitada lo cierto es que los objetivos de cada mapa son suficientemente variados como para que cada uno de ellos pueda ofrecer una experiencia de juego totalmente diferente. Así, por ejemplo, mientras que en uno de los mapas jugados un bando debía defender dos contenedores de explosivos y el otro detonarlo, en otro el objetivo era lanzar un cohete espacial para lo que primero había que cargarlo de combustible, luego separarlo de la rampa de lanzamiento y por último dispararlo al espacio. En total «IGI 2» incluirá cinco de estos mapas.

Mejoras técnicas

Además del modo multijugador, el juego cuenta con otras interesantes mejoras con respecto al «Project IGI» original y entre ellas destacan la nueva inteligencia artificial mejorada y la posibilidad de grabar la partida durante las misiones. Acerca de la primera podemos decir, tras experimentarla de primera mano, que es muy superior a la del primer juego, que era francamente mala. Ahora los enemigos se comportan de manera totalmente realista, acuden al ruido o a investigar la desaparición de un compañero, van a buscar refuerzos y trabajan realmente en equipo. En cuanto al sistema de grabación, ahora es posible grabar la partida en cualquier momento, pero sólo lo podremos hacer un número bastante limitado de veces en cada partida, por lo que el aspecto táctico del juego no se resiente.

Por lo que respecta al apartado técnico, «IGI 2» utiliza el mismo motor del juego original aunque sobre él se han efectuado abundantes modificaciones y mejoras. Todos los escenarios son, por supuesto, 3D y de ellos destaca especialmente tanto su enorme tamaño, que puede alcanzar varios kilómetros a escala real, como la gran sensación de relieve conseguida, en especial en las zonas montañosas. Otros aspectos interesantes son el nivel de detalle alcanzado en el modelado de armas y personajes, o los diferentes efectos luminosos.

Por otra parte, al igual que en el juego original, en «IGI 2» abundarán las secuencias cinemáticas realizadas con el propio motor del juego y de hecho podremos disfrutar de ellas en cada una de las misiones de la campaña, aunque su longitud será suficientemente breve como para no resultar pesadas.

Parece, en resumidas cuentas, que, si todo sale como debiera, «IGI 2: Covert Strike» no sólo conseguirá conservar las virtudes de su antecesor sino que al mismo tiempo corregirá gran parte de sus defectos y añadirá un modo multijugador muy interesante. Mucho nos tememos que se avecina otro bombazo de la acción.

J.P.V.



El motor gráfico del juego hace gala de un amplio repertorio de efectos luminosos.



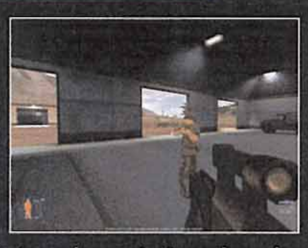
El mapa satélite es la herramienta más útil a nuestra disposición.

Los escenarios, modelados en 3D, alcanzan distancias kilométricas.

¿Sabías que...

el modelado de las armas del juego, tremendamente realista, ha sido realizado empleando únicamente como referencia un libro de fotos?

Personajes a medida



LA INTELIGENCIA artificial fue uno de los principales problemas que lastraron el éxito del «Project I.G.I.» original, y es que las reacciones de los enemigos eran bastante pobres y repetitivas. Afortunadamente Innerloop ha escuchado las quejas de los usuarios y ha mejorado este apartado notablemente para esta nueva entrega de la serie.



LOS ENEMIGOS son ahora mucho más reales, y desarrollan comportamientos tan "inteligentes" como acudir a ver por qué una cámara de vigilancia ha dejado de emitir, pedir refuerzos cuando son atacados o incluso utilizar la ventaja numérica para rodear a nuestro personaje.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
INNERLOOP STUDIOS/CODEMASTERS
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
CASTELLANO (MANUAL Y TEXTOS), VOCES (INGLÉS)
▶Fecha de lanzamiento:
PRINCIPIOS DE OCTUBRE
▶Página web:
www.codemasters.com/igi2



¡Dale VIDA PROPIA!

Llama ahora para conseguir un logo, sonido o salvapantallas para tu móvil. Es tan sencillo:

- Elige el logo, sonido o salvapantallas que más te guste.
- Llama al 906 299 544 desde un teléfono móvil o fijo.
- Marca la referencia de seis dígitos y el teléfono al que quieres enviarlo.

¡Y ya lo tienes!



SALVAPANTALLAS


























864396	864394	864388	864384
863703	864099	863908	864221
864398	864077	864361	864139
863846	864402	863976	864397
864219	864191	863963	864243
864391	864400	864395	864380
864138	864157	863900	863780
864406	864386	864389	864385
863696	864237	863700	864127
864404	864405	864403	864399
864284	864410	864360	864383
864409	864392	864399	864393

SONIDOS

865822 In The End - LINKIN PARK
866014 Torero - CHAYANNE
865852 La Guerra De Las Galaxias - CINE
866098 Que La Detengan - DAVID CIVERA

Nº1 Eres Un Cabrón Hijo Puta - SOUTH PARK Ref. 865566

866089 Bicho Malo Pillé - BANDA CAPITÁN CANALLA
866071 Spiderman - CINE
865544 Danza Del Fuego - MAGO DE OZ
866074 Me Estoy Quitando - EXTREMODURO
866040 Everybody - ROCCO
866036 Anglia - DJ MARTA
865002 Misión Imposible - CINE

Nº2 Infected - BARTHEZZ Ref. 865865

865564 We Are The Champions - QUEEN
865554 On The Move - BARTHEZZ
866121 Dreamland - DJ ROSS
866032 Cause I got High - AFRO MAN
865063 Real Madrid - HIMNO
866131 Nadie Como Tú - SHALIM
866076 A Dios Le Pido - JUANES
866017 Run To The Hills - IRON MAIDEN
865881 Smells Like Teen Spirit - NIRVANA

Nº3 Aserejé - LAS KETCHUP Ref. 866146

865855 Space Melody - LUNA PARK
866077 The Number Of The Beast - IRON MAIDEN
866075 Torito Guapo - EL FARY
865964 Here I Am - LA LUNA
865879 Crawlin - LINKIN PARK
865685 La Lista De La Compra - LA CABRA MECANICA
866134 Vida - GISELA

Nº4 Ave María - DAVID BISBAL Ref. 866152

866128 Macho Man - VILLAGE PEOPLE
866082 Pulp Fiction - CINE
866063 Atrevete - CHENOA

NOVEDADES

866236 Entre Dos Tierras - HÉROES DEL SILENCIO
866235 She Sells Sanctuary - THE CULT
866234 Miénteme - OLGA TAÑON
866233 Besos - MOISÉS
866232 Se Me Sube - MANNY MANUEL
866231 Quisiera Poder Olvidarme De Tí - LUIS FONSI
866230 Ponte El Sombrero - LOS SOBRAOS
866229 Dispara Corazón - LAURA MILLER
866228 La Ballenita - LAS PEQUES
866227 Amor - LA NARANJA CHINA
866226 Love At First Sight - KYLIE MINOGUE
866225 Vitorino - KING AFRICA Y LOS DEL RIO
866223 Un Amor Que Viene Y Va - DAVID BISBAL
866222 Alguien Que Te Quiera -MIAMI SOUND MACHINE
866221 Love Come Home - DJ JEAN
866194 Nasío Pa La Alegría - ESTOPA
866193 Lloraré Las Penas - DAVID BISBAL
866220 Smoke On The Water - DEEP PURPLE
866219 Dígale - DAVID BISBAL
866186 Without Me - EMINEM
866218 Joey - CONCRETE BLONDE
866216 Quiero Ser Yo - TESS
866214 Flying Free - PONT AERI
866212 Justo En Este Momento - MANOLO GARCÍA
866211 Corrientes Circulares En El...- LOS PLANETAS
866208 Fly On The Wings Of Love - DJ COOKIE
866207 El Aire Que Me Das - DAVID BUSTAMANTE
866206 Cara Al Sol - HIMNO
866205 Se Ha Colao - ARMANDO Y EL EXP. DE BOHEMIA
866203 By The Way - RED HOT CHILI PEPPERS
866197 Sky - SONIQUE

VALIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS.

Chiqui-Chiqui

Una chica te espera inquieta en su dormitorio...
...para llegar a ella tendrás que pasar por unas aventuras.
Serás capaz?

Envía **CHIQUI86** al **7667** y preparate para la orgía de tu vida.

¡¡Si lo consigues te espera un regalo seguro!!

Coste SMS 0.90 Euros + IVA.

JUEGO DE AVENTURA

Sorteamos NOKIA 5510

¡Recuerda! cuantos más pedidos hagas, más posibilidades tendrás de ganar.

Powered by Teamovil S.L.

LOGOS

861043	860873	860890	861090
860892	861077	860889	860872
860687	860517	860970	861032
861022	861072	860147	860302
860431	860985	861031	861068
860732	860891	860979	860998
860896	860903	860907	860908

Llama al

Precio máximo por llamada 1.06 Euros/ m.

906 299 544

NOKIA: Los modelos que soportan logos, salvapantallas y sonidos.
Solo sonidos: **MOTOROLA**: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. **SAGEM**: Serie 9xx y 3xxx. **ERICSSON**, **ALCATEL**, **PHILIPS** y **SIEMENS** todos los modelos con editor de melodías.
Bases del sorteo ante Notario. Sorteo mensual entre todos los pedidos.
Con el encargo, el usuario autoriza a Teamovil, S.L. a enviarle publicidad.
Para cancelación: info@teamovil.es

SERVICIOS DE MENSAJES CORTOS

VALIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS.
Coste por SMS 0.90 Euros + IVA.

INSULTOS

¿Nos metemos con alguien?

Envía la palabra **INSULTO86** al **7667** y podrás dejar cortado a cualquiera, hasta al más chulillo.
También existen categorías.
Prueba por ejemplo: **INSULTO86 TU MADRE, INSULTO86 FEOS**, etc...



CURIOSIDADES

¿Sabías que el Pato Donald fue censurado en Finlandia por no usar pantalones?

Quieres recibir más curiosidades?...
Envía la palabra **CUR86** al **7667**.
Prueba las categorías:
CUR86 NATURALEZA,etc...

CARLITOS "El Pizzero"

¿Serás capaz de entregar dos pizzas con tu moto?

Ojo! Tendrás que pasar por muchas aventuras, pero si lo consigues te espera un premio seguro!

Envía la palabra PIZZA86 al 7667 ...y ponte el casco!!

BIORRITMO

Conoce tu estado físico, emocional e intelectual.

Prueba enviar las palabras **BIO86** y **fecha de nacimiento** al **7667**.

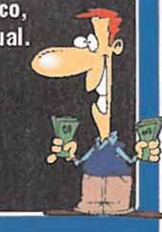
Por ejemplo:
BIO86 01.04.1972

CHISTES

¿Quieres un buen chiste?

Envía la palabra **CHISTE86** al **7667** y al instante tendrás el mejor chiste.

Otras categorías:
CHISTE86 VERDE,
CHISTE86 FEMINISTA,
CHISTE86 BIN LADEN,...



PIROPOS

¿Enamorado/a?

Envía la palabra **PIROPO86** al **7667**.

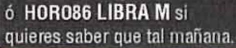
Prueba otras categorías como:
PIROPO86 VERDE,
PIROPO86 GRACIOSO,
PIROPO86 DESAMOR,...



HORÓSCOPO

¿Quieres saber que tal está tu horóscopo?

Envía la palabra **HORO86** y el nombre de tu signo al **7667**.
Por ejemplo: **HORO86 LIBRA** ó **HORO86 LIBRA M** si quieres saber que tal mañana.



Mafia
La Familia cuidará de ti

La originalidad parece su nota dominante, al menos en lo que toca a su argumento, pero «Mafia» pretende ir más allá del simple juego de acción para meterte de lleno en lo más parecido a una película de "gangsters" que puedas imaginar.





Primera impresión

SÍ nos gusta

- La magnífica ambientación y recreación histórica
- El excelente argumento.
- Que se vaya a localizar completamente al castellano
- La banda sonora. Años 30 total.
- La variedad de misiones y su buen diseño.



NO nos gusta

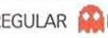
- La dificultad parece bastante alta desde el comienzo. Y no se puede ajustar en el menú de opciones.
- El modo multijugador puede no estar a la altura.
- Mucha violencia.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un juegazo, para los que disfrutan con los títulos de calidad.







Desde que se empezó a hablar de «Mafia» hasta llegar a esta versión jugable se han filtrado rumores y noticias sobre su contenido. Pero la verdad es que tras probarlo resulta difícil definir un título como éste. Quizá, lo más realista que se puede decir de «Mafia» es que se trata de una película de "gangsters" ambientada en los años treinta, hecha juego como por arte de birlibirloque.

Bienvenido a La Familia

La historia de Tommy está ahí para ser contada. Desde sus primeros días como hampón, Tommy parecía estar predestinado a algo grande. Mucha ambición, pocos escrúpulos y, siempre, el respeto hacia su Don, le fueron otorgando mayores confianzas y responsabilidades dentro del clan Salieri. En cierto sentido, Tommy era un soldado y un hombre de honor.
El momento también ayudó. Los años treinta, cuando América estaba saliendo de la gran depresión y un joven con ambiciones podía triunfar, parecía el momento adecuado. Y la casualidad, de la mano de un par de miembros de los Salieri, llamó a su puerta. Un argumento que se pone en marcha en «Mafia» con un terremoto, y continúa en imparable "crescendo" tras los primeros instantes de juego. Nada más comenzar nos vemos envueltos con nuestro taxi en una persecución de mafiosos, donde debemos escapar de un vehículo que nos persigue (¡y nos dispara!) por las calles de la ciudad de Lost Heaven. Y, a partir de aquí, la película está servida.

Acción años treinta

La recreación de la ciudad de Lost Heaven, en un área que ocupa doce kilómetros cuadrados, da mucho de sí. Esa recreación es total hasta el más mínimo detalle, en todos los aspectos.
Toda la ciudad es transitable, ya sea a pie o al volante de uno de los 60 coches disponibles. Asimismo, el realismo pretende ser total, y lo consigue en la gran mayoría de ocasiones. En ello influyen multitud de factores. Por un lado, nos encontramos con los apartados estéticos e históricos. Todo el aspecto de la ciudad respira vida. Hay tráfico, personajes caminando por las calles, comercios, policía, familias rivales… y todos parecen sacados de un documental o una película de Hollywood. La ropa, la arquitectura, los coches… Si conducimos muy rápido por la calle, la policía nos perseguirá por contravenir la ley, debido a infracciones de tráfico o, si hemos robado un vehículo, por eso mismo. O bien podemos ser reconocidos si estamos en

¿Sabías que...
el primer modo multijugador que se diseñó para el juego fue una carrera de coches, que finalmente fue desestimada?

■ Persecuciones a toda velocidad y tiros. La vida del mafioso no es un plato de buen gusto...

■ Ciertas escenas del juego dejan bien a las claras que va dirigido a un público adulto.

■ Vincenzo es el "maestro armero" de los Salieri. Él nos proporcionará nuestras "herramientas de trabajo".

busca y captura. O nos pueden atacar miembros de familias rivales...

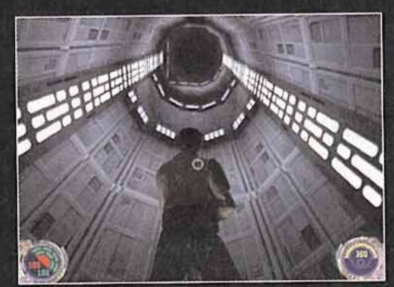
Por otro lado, nos topamos con el apartado técnico. Coches reales en su simulación física. Armas que son réplicas exactas de la época y funcionan igual de bien, o de mal. Modelos 3D de personajes, con expresiones faciales y animaciones para las que se ha usado captura de movimientos...

Una combinación de buenas ideas, tecnología, diseño de acción y mucha ►►

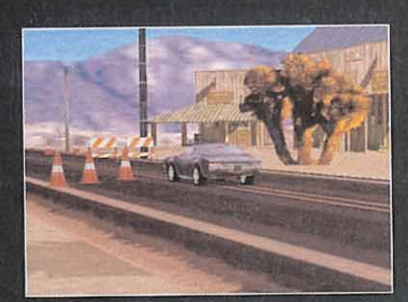
A qué se parece...



■ En «GTA 3» nuestro "trabajo" también nos lleva a vivir al otro lado de la ley, en ocasiones.



■ «Jedi Outcast» ofrece un sólido argumento, como «Mafia», y da la sensación de estar viviendo una película.



■ Como en «Driver» muchas de nuestras misiones tienen a los automóviles como coprotagonistas.

PARECE UNA PELÍCULA DE "GANGSTERS" MÁS QUE UN JUEGO, GRACIAS AL BUEN DISEÑO DE LA ACCIÓN

originalidad, que se desarrollan a lo largo de las 20 misiones principales del juego y las casi 60 globales, sumando las secundarias.

Referencias

Se ha dado en comparar a «Mafia» con «GTA 3», cambiando la ambientación. Pero «Mafia» es un juego con argumento de principio a fin. Su historia es absorbente y fascinante, y se puede considerar un juego lineal. Un juego pensado más como aventura, como desafío para un jugador, que como un conglomerado de misiones de acción.

Pero también es cierto que existe algo que le une íntimamente a «GTA 3», y es un tono claramente adulto. La clasificación de mayores de 18 años está justificada, pues sus diálogos y secuencias no dejan lugar a dudas. La mafia es la mafia, aquí y en "El Padrino" de Coppola, y eso es algo que no se ha querido obviar.

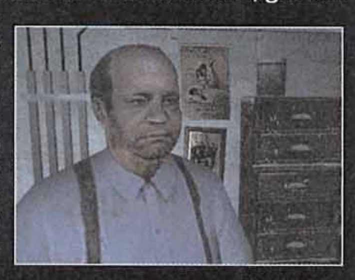
Pero no todo es gratuito. «Mafia» realmente narra la "vida" de su protagonista. Y como a todo el mundo, le pasan multitud de cosas. Unas que tienen que ver con el hampa, y otras que no. De hecho, Tommy incluso se enamora... aunque su chica sea la hija de un miembro de los Salieri, cosa de esperar, por otra parte.

Jugabilidad y acción

Lo mejor de «Mafia» es que apunta en toda su estructura siempre hacia la jugabilidad. Tanto las secuencias de acción (peleas, disparos...), como las de carreras de vehículos (persecución, robos, escoltas...), o las de infiltración, están orientadas con un interfaz sencillo, unos objetivos concretos, un realismo que no obstacu-

Un potente motor 3D

EL MOTOR 3D se ha creado desde cero, adaptando la tecnología a las necesidades de un guión realmente exigente. Para ello se aúna detalle, gestión poligonal, animaciones naturales y realistas, expresiones faciales, flexibilidad, simulación física... un compendio de virtudes necesarias y muy bien puestas en práctica en el juego.



LOS ROSTROS DE LOS PERSONAJES es quizá donde el detalle se ha llevado más al extremo. La credibilidad de sus expresiones, sobre todo en las secuencias no interactivas del juego donde se narra la historia de Tommy, el protagonista, deja bien a las claras el esfuerzo realizado por Take 2 para lograr el mayor realismo posible, algo que, sin duda, contribuye a disparar la calidad de la ambientación de la aventura.

¿Sabías que...

la recreación histórica del entorno alcanza detalles tales como los carteles de los comercios y hasta las etiquetas de las botellas?

Los enfrentamientos entre familias rivales son constantes por el dominio de un territorio.

Ambientación de cine

EL REALISMO que destila la ciudad de Lost Heaven es enorme. Tanto por el cuidado con que se ha recreado el ambiente de los años 30, como por los múltiples detalles del entorno.

LA RECREACIÓN de carteles, marcas de la época, vehículos reales, etiquetas, armas, etc. responden al objetivo de sumergir al jugador en un mundo que parezca real.

LOS VEHÍCULOS son absolutamente idénticos a los de la época, y su conducción responde, en la simulación física, a cómo se comportaban todos y cada uno de ellos.

LA CRUDEZA de algunas de las escenas que contemplamos también está inspirada en el cine. Son muchas las películas clásicas del cine negro que han servido de referencia.

liza la diversión, y con una ambientación insuperable. El motor responde perfectamente a las necesidades del guión. Y cuando las secuencias cinemáticas se basan en aquel, es buena señal.
Lo que quizá "desentona" algo es el apartado multijugador. Aunque siempre es de agradecer, la verdad es que resulta raro que, en un juego claramente orientado a una historia cuidada, aparezcan opciones de "deathmatch", capturar la bandera, etc. La versión que pudimos probar aún no tenía este apartado incluido, y sus creadores están depurándolo para ofrecer algo que merezca la pena, así que es difícil saber por dónde irán los tiros (que, seguro, los habrá) en este caso.

Comentemos también que los amantes de la música de los treinta se deleitarán con la banda sonora de la época. Un hecho que contribuye a ensalzar todo el conjunto.
«Mafia» se perfila como un juego que reune todo lo que puede resultar atractivo a los coleccionistas de buen software. Una oferta, como diría Don Salieri, que resultará muy difícil rechazar.

F.D.L.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **TAKE 2**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **2/9/2002**
- Página web: **www.mafia-game.com**


Las persecuciones a pie también son habituales durante todo el juego.


La recreación de la época es excelente, tanto en el entorno como los personajes.


Un restaurante es el centro de reuniones de la familia. Y sí, el camarero es de los nuestros.

Syberia

El espíritu de las grandes aventuras

Escenarios y ambientación de lujo, personajes profundos y complejos, puzzles perfectamente integrados en el argumento, una historia llena de emoción... Todo eso nos promete esta aventura gráfica que está a punto de salir.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El aspecto de los gráficos y el diseño de personajes.
- Un argumento literario y lleno de sorpresas reconfortantes.
- El sencillo e intuitivo interfaz de control.
- Los puzzles se resuelven de forma lógica y coherente.
- El desarrollo es adictivo y muy interesante.



NO nos gusta

- Sin ser malas, las animaciones no resultan muy naturales.
- Los escenarios son estáticos y apenas incluyen partes móviles.
- Puede resultar demasiado clásica para el gusto de algunos usuarios.

PRIMERA IMPRESIÓN: Una gran aventura destinada a los aficionados a los clásicos del género.

BUENO REGULAR MALO

Realizado íntegramente en el estudio canadiense de Microids, «Syberia» puede ser definido como un cuento con forma de aventura gráfica. El argumento está claramente inspirado en las grandes novelas fantásticas de Julio Verne y está repleto de personajes carismáticos y llenos de humanidad. Benoit Sokal, el prestigioso autor de cómic, se ha encargado personalmente de escribirlo, así como de supervisar el diseño del proyecto más ambicioso de cuantos prepara Microids en los últimos tiempos.

Hasta las heladas estepas

La historia que mueve «Syberia» narra las aventuras de Kate Walker, una ambiciosa abogada neoyorquina, que recibe el encargo de supervisar la compra de la fábrica de autómatas Voralberg en Europa. Tras el fallecimiento del propietario, Kate viaja hasta una remota localidad alpina llamada Valadilene para hacer efectiva la transacción, pero al llegar allí descubrirá que existe un heredero legítimo de la fortuna del fallecido. Hans, el hijo perdido del señor Voralberg y creador de todos los autómatas de su factoría, ha desaparecido y Kate debe encontrarlo. Así comienza una larga odisea que la obligará a cruzar Europa de punta a punta, para llegar hasta las heladas estepas de Siberia.

Puzzles para todos

«Syberia» retoma la tradición de las grandes aventuras clásicas, transportando al jugador a un mundo de ensueño de gran belleza plástica, repleto de personajes con los que interactuar y puzzles que resolver. Los creadores del juego han querido hacer una aventura asequible e interesante para todo tipo de jugadores, por lo que han preferido escribir una historia trabajada, con puzzles bien integrados y fácilmente resolubles (mediante el uso de la lógica) que convierten a «Syberia» en una de las aventuras más intuitivas y agradables de jugar de los últimos tiempos.



¿Sabías que... el máximo responsable de todo el diseño de «Syberia» es Benoit Sokal, un famoso dibujante de cómics francés?

Galería de personajes

Si el juego tiene visos de convertirse en una gran aventura es gracias a la extensa y conseguida galería de personajes comparsas imaginados por el autor. Sirvan como ejemplo Oscar, el robot maquinista que nos

El aspecto de los gráficos es soberbio, gracias al uso de escenarios prerrenderizados.

El sistema de menús permite usar e intercambiar objetos con sencillez.

La protagonista tendrá que investigar por toda Europa.

acompañará durante la odisea, los innumerables autómatas que encontraremos o el misterioso Hans Voralverg. Todos ellos tienen una personalidad muy marcada, acentuada por un doblaje a la altura de las circunstancias. La versión del juego con la que hemos trabajado no estaba traducida al castellano, pero los responsables de Cryo han asegurado que el juego saldrá a la venta en español, para que ningún aficionado se quede sin disfrutarlo plenamente.

Escenarios decadentes

En su camino hacia Siberia, Kate tendrá que atravesar cuatro localizaciones bastante extensas. La primera será Valadiene, el pueblo alpino donde se encuentra la factoría de los Voralberg, un lugar lleno de autómatas y aislado de cualquier contacto exterior. Tras descubrir el ferrocarril privado de Hans Voralberg, Kate podrá poner rumbo hacia Barrockstandt, una localidad a medio camino entre el este y el oes- ▶▶

A qué se parece...



«The Longest Journey» también tenía personajes 3D moviéndose por escenarios prerrenderizados.

«Escape from Monkey Island» también incluía una galería de personajes muy carismáticos.

LA GRAN CALIDAD GRÁFICA DE LOS ESCENARIOS Y PERSONAJES ES UNO DE LOS PUNTOS FUERTES DEL JUEGO

te, famosa por su universidad y el gusto de sus habitantes por el conocimiento. La siguiente estación será Komkolzgrad, una ciudad minera en ruinas, sombra de un sueño postcomunista. La última parada será Aralbad, antiguo paraíso de recreo del régimen comunista, ahora convertido en un lugar yermo cubierto de arena blanca como la cal.

Gráficos preciosistas

El talento de Benoit Sokal , el autor de comics responsable del diseño del juego, queda patente en el cuidado aspecto de los modelos 3D y de los diferentes escenarios. Sokal y su equipo de artistas han cuidado al detalle la apariencia de todas las localizaciones que aparecen a lo largo del juego.
Al igual que sucede en aventuras como «The Longest Journey», todos los escenarios han sido pintados y prerrenderizados para obtener el mejor acabado posible. Así se obtiene un nivel de detalle envidiable y se posibilita el uso de encuadres de cámara muy expresivos, aun a costa de condenar los decorados a un estatismo casi total. Los personajes avanzan por "senderos" predefinidos, entrando en juego la IA del personaje para esquivar posibles obstáculos. «Syberia» también incluirá secuencias cinemáticas no interactivas, que aparecerán en momentos selectos para hacer avanzar la trama.

Sonido de cine

«Syberia» incluirá una banda sonora de clara inspiración cinematográfica. El equipo de desarrollo ha cuidado mucho el tratamiento del sonido (efectos, voces y ambientación musical), fundamental para crear la atmósfera mágica perseguida. Todos los mecanismos, engranajes y autómatas producen ruidos que resultan convincentes, y que sumergen al jugador de lleno en la ficción. Los intensos diálogos empujan al jugador a adentrarse más y más en la aventura, mientras que la música arropa el desarrollo de los acontecimientos, siendo bien distinta en cada una de las localizaciones.

El interfaz

El juego utiliza un sencillo y brillante interfaz gráfico, muy sencillo de manejar. Con las teclas de dirección controlamos directamente los movimientos de la protagonista, mientras que con el ratón investigamos las zonas más interesantes de los escenarios. Cuando encontremos algo que nos llame la atención el cursor cambiará de forma, indicándonos que podemos interactuar con ese objeto.
El menú incluye además un archivo de documentos y un teléfono móvil, que nos permite ponernos en contacto de forma inmediata con las oficinas centrales de nuestra compañía en cualquier momento y conseguir así nueva información sobre las cosas que vayamos encontrando a lo largo de la aventura.

Mucho y bueno

Se prevé que «Syberia» salga a la venta en nuestro país al término de la temporada estival. La versión inglesa está realmente conseguida, pero habrá que esperar para comprobar si el doblaje al castellano está a la altura de las circunstancias, algo fundamental en un juego de este género. Muy malo tendrá que ser para arruinar una aventura de gran calidad, que sin duda consagrará a Benoit Sokal como uno de los más prometedores diseñadores de videojuegos europeos.

I.C.C.

El argumento del juego está muy trabajado y justifica todos y cada uno de los puzzles que aparecen.

Los personajes están muy bien diseñados gráficamente y están todos en 3D.

Los puzzles son ingeniosos y todos se resuelven de forma lógica.

¿Sabías que...

cada uno de los mundos del juego se corresponde con un determinado periodo arquitéctonico europeo: art nouveau, art deco, etc...?

Sobre el autor



BENOIT SOKAL es un autor de cómics nacido en Bélgica y afincado en Francia, que se hizo famoso en éste país por crear el personaje de Canardo, un detective al estilo de Marlowe pero con forma de pato. Este personaje fue creado hace más de veinte años y sus aventuras, llenas de intriga y no exentas de humor, han reportado a su autor el reconocimiento en el país vecino.



AMERZONE fue la primera incursión de Sokal en el mundo de los videojuegos. Se trataba de una aventura protagonizada por un periodista que se veía obligado a viajar a una selva sudamericana para devolver a una tribu perdida un huevo de ave robado. Aquella aventura, que apareció hace varios años en PC y Playstation, también estaba inspirada en un cómic de Sokal.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **MICROIDS**
- Género: **AVENTURA**
- Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE 2002**
- Localización: **SÍ**
- Página web: **www.syberia.info**

Gran Concurso

PARTICIPA Y LLÉVATE UNA DE LAS 20 CAMISETAS Y JUEGOS DE "CRAZY TAXI" QUE REGALAMOS.

¡PISA A FONDO Y GANA TU PREMIO!

BASES DEL CONCURSO

1- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de partici pación a: HOBBY PRESS, Revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO CRAZY TAXI".

2- Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE que serán premiadas con una camiseta y un juego "Crazy Taxi" para PC. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.

3- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 26 de Julio y 26 de Agosto de 2002.

4- La elección de los ganadores se realizará el 27 de Agosto de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de 2002 de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente para el territorio español.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Planeta de Agostini Interactive y Hobby Press.

DON'T THINK & DRIVE!



PLANETA DeAGOSTINI
Interactive

EMPIRE INTERACTIVE

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

- NOMBRE:
- APELLIDOS:
- DIRECCIÓN:
- LOCALIDAD:
- PROVINCIA:
- CP:
- D.N.I.:
- TELÉFONO:

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A., calle Los Vascos, 17, 28040 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Oriente es Oriente

Después del éxito de títulos como «Zeus» o «Faraón», un nuevo juego de construcción se perfila en el horizonte. Esta vez le ha tocado el turno a la cultura china, con sus emperadores, sus campos de arroz y sus costumbres.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La idea de trasladar la serie de construcción de ciudades a China.
- Los nuevos gráficos.
- La implantación de conceptos típicamente asiáticos al sistema de juego.
- La perspectiva de jugar cooperativa o competitivamente con jugadores de todo el mundo.
- La abundancia de campañas y misiones.

NO nos gusta

- Que no se decidan a dar el salto a las 3D
- La apuesta sobre seguro, sin gota de originalidad.
- Al tutorial le faltan detalles por pulir.

PRIMERA IMPRESIÓN: La evolución lógica dentro de la serie de construcción urbana.

BUENO REGULAR MALO

Una vez más, tendremos la ocasión de gestionar y diseñar la evolución de una población de la época antigua, desde sus orígenes como humilde aldea hasta su culminación como metrópoli. Pero esta vez todo se desarrolla en China y muchas cosas cambian...

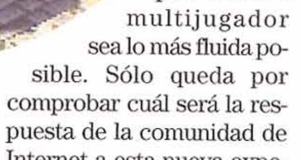
Historia milenaria

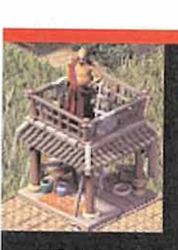
El foco principal de «Emperor» es el modo individual. Dicho modo transcurre a lo largo de 3.000 años de historia, que abarcan siete dinastías de emperadores chinos. Cada una de estas dinastías constituye una campaña en sí misma, y ofertarán un total de 40-50 misiones basadas en objetivos. A medida que se avanza en la historia de China, vamos disponiendo de nuevas tecnologías e industrias con las que mejorar nuestras ciudades.

Al igual que en otros títulos anteriores de la serie, el progreso de la ciudad depende en gran medida del nivel de satisfacción de sus ciudadanos, que deben ser provistos de todo tipo de comodidades para que el nivel cultural y económico se mantenga en una curva ascendente. «Emperor» pone especial énfasis en este aspecto, ya que contempla nada menos que 27 tipos de alimentos, materias primas y productos manufacturados para gestionar y distribuir, lo cual supone un salto cuantitativo con respecto a los anteriores títulos de la serie muy considerable.

La inclusión de multijugador constituye una de las principales y más llamativas novedades de «Emperor». Por primera vez, podremos conectarnos con otros jugadores y establecer relaciones diplomáticas y comerciales con sus ciudades, sin olvidar la opción de enviar espías para sabotear sus progresos o incluso recurrir a la guerra abierta.

Un eficiente buscador de partidas integrado dentro del propio juego ayudará que la experiencia multijugador sea lo más fluida posible. Sólo queda por comprobar cuál será la respuesta de la comunidad de Internet a esta nueva experiencia, porque es frecuente que cuando un juego exige una gran inversión de tiempo para completar una partida, la afluencia de público online sea menor.





¿Sabías que...

la campaña abarca desde el año 2100 antes de Cristo hasta el 1211 DC, con las invasiones mongólicas de Genghis Khan?

El editor de campañas, que ha sido mejorado y actualizado para la ocasión, es otra

Las exóticas industrias de «Emperor» son extraordinariamente variadas y exigen una cuidadosa gestión.

Desde el mapa general podemos entablar relaciones con las ciudades vecinas.

El nuevo sistema de cultivo permite asignar diferentes cosechas a cada granja.





El sistema de juego es una evolución de los conceptos desarrollados en «Zeus» y «Faraón».



La idea de planificar una ciudad y procurar que los edificios progresen comenzó en «SimCity».

de las medidas destinadas a alargar la vida útil del juego. Por lo que se refiere al apartado gráfico, también ofrece mejoras sustanciales, aumentando sensiblemente el nivel de detalle de unidades y edificios y consiguiendo unos gráficos realmente impresionantes, para lo que es habitual en el género.

En definitiva, «Emperor» está muy lejos de ser simplemente "otro más" de la serie de construcción de Impressions, y todo apunta a que constituirá, por su ambientación y sus gráficos, una aportación muy valiosa y notable.

G.P.H.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **IMPRESSIONS-BREAKAWAY GAMES/SIERRA**
▶Género: **ESTRATEGIA**
▶Localización: **SIN CONFIRMAR**
▶Fecha de lanzamiento: **OTOÑO 2002**
▶Página web: **www.sierra.com/games/emperor/**

The Y Project

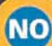
Un proyecto con futuro

Siguen proliferando los juegos de acción sustentados en la última generación de la tecnología «Unreal». En el pasado E3 descubrimos «The Y Project», un llamativo programa ambientado en un futuro tecnificado y catastrofista.

Primera impresión

 **nos gusta**

- Los gráficos son buenos y tienen mucha personalidad.
- El diseño de los niveles.
- Que nuestro personaje evolucione como en los juegos de rol.
- La historia no es lineal y depende enteramente de nuestras decisiones.
- Que alterne el uso de localizaciones exteriores e interiores.

 **nos gusta**

- No poder alternar a voluntad entre una vista subjetiva y en tercera persona.
- El argumento es tópico y no resulta demasiado atractivo.
- Los elevados requisitos que va a exigir a nuestra máquina.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Un juego a tener en cuenta que mezcla acción, aventura y rol.



Los creadores de «Arcatera» vuelven a la carga con «The Y Project», un juego de acción en primera persona, que incluye elementos propios de géneros como la aventura o el rol. En la última edición de E3 pudimos probar la primera versión del juego, desarrollado a partir del nuevo motor gráfico de «Unreal II» y todo apunta a que estamos ante un gran proyecto.

La única esperanza

En el futuro, una plaga de insectos gigantes amenaza la supervivencia de la raza humana. La resistencia se refugia en colonias extraterrestres, pero la plaga los asedia con insistencia. Sólo un hombre puede salvar a la humanidad –tú– y las dos facciones que pugnan por el poder –científicos y militares– intentan reclutarte para su causa, ofreciéndote armas, dinero y power-ups. El jugador puede convertirse en miembro de una de estas facciones, o bien trabajar como mercenario a las órdenes del mejor postor. El desarrollo de «The Y Project» no será lineal en absoluto. Como si de un JDR se tratase, nuestras decisiones irán perfilando las habilidades del personaje e influirán en la jugabilidad. Si elegimos la facción militarista, obtendremos armas muy destructivas, mientras que si preferimos el camino de la ciencia, el juego estará más orientado a la solución de puzzles y misiones. Aunque el programa incluirá 16 tipos de armas distintas, en condiciones normales sólo podremos acceder a 10 de ellas, dependiendo de la facción para la que trabajemos.

Conseguida ambientación

La lograda ambientación es una de las características más destacadas del juego. Alrededor de un 70 por ciento tendrá lugar dentro de la ciudad acristalada que sirve de refugio a los humanos, mientras que el 30 por ciento restante se desarrolla al aire libre. En la ciudad encontraremos escenarios tan sugerentes como el distrito rojo, un museo, el ayuntamiento o zonas de almacenaje de mercancías. Entre todas las localizaciones exteriores destacan las ambientadas en una mina o en el asteroide de Caldera, uno de los decorados realmente más espectaculares del juego. Gráficamente, «The Y Project» será un programa muy estilizado. El equipo de Westka se ha valido del engine «Unreal 2» para construir el juego ya que, gracias





¿Sabías que...

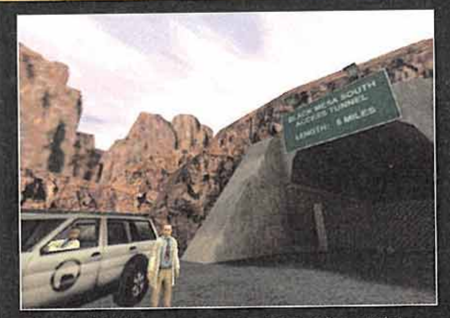
en Westka han contado con la colaboración de un equipo de arquitectos, para elaborar una ciudad realista y funcional?

El diseño de los personajes y escenarios tiene un sello muy personal.

El juego se ha creado a partir del motor gráfico diseñado por Epic para «Unreal II».

La ambientación atrapa al jugador desde el primer momento.


A qué se parece...


«Half Life» era una mezcla entre aventura y arcade, repleta de escenas cinemáticas.


«Red Faction» también estaba ambientado en un entorno futurista y opresivo.

a su legendaria capacidad para representar localizaciones interiores y exteriores de gran calidad, resultaba idóneo para este proyecto. No obstante, se ha complementado el uso de este motor con el del sistema físico Karma de MathEngine, mucho más realista a la hora de manejar fluidos y grupos de partículas. Lamentablemente, tal derroche tecnológico disparará los requisitos mínimos necesarios para funcionar. «The Y Project» puede convertirse en una de las sorpresas más estimulantes de la próxima temporada. Aunque habrá que esperar un poco para comprobarlo.

I.C.C.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **WESTKA**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**
- Localización: **Sin confirmar**
- Fecha de lanzamiento: **Principios 2003**
- Página web: ***www.y-pro.net***



Team Factor

¿Más comandos especiales?

Muy pronto podremos disfrutar de otro producto avalado por uno de los géneros más de moda en los últimos meses: la acción táctica. Pero será su versión final la que demuestre si puede hacer sombra a títulos ya consagrados.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La unión del componente arcade con el desarrollo táctico.
- El sonido de algunas armas. Contundente.
- Los escenarios son amplios y elaborados.

NO nos gusta

- El motor gráfico. Es pobre y nada configurable.
- La escasa IA de los bots en el modo individual.
- Las animaciones: Bruscas y poco elaboradas.
- Todavía tiene un montón de "bugs" sin corregir (que esperemos solucionen).
- El control de los jugadores deja que desear.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Nada destacable que ofrecer a priori. Veremos si la versión final...



BUENO REGULAR MALO

Pese a las apariencias, «Team Factor» es un juego que no busca el calco o mejora de un modelo de éxito. Más bien propone una mezcla entre la acción militar del archifamoso «Counter-Strike» y la orquestación de estrategias al estilo «Ghost Recon». Pero quizá, la unión de estos conceptos, algo adulterados, ha dado como resultado, en la versión que hemos visto, un estilo de juego confuso y poco ágil que deberá mejorar en su versión final para colmar las expectativas creadas.

Acción en equipo

De nuevo nos encontramos ante un título basado en conflictos armados entre grupos de operaciones especiales. Liderando un pelotón de soldados de elite, debemos cubrir los objetivos de cada misión seleccionando los puntos de asalto más adecuados, evitando que el enemigo derribe a nuestros hombres en el intento. A primera vista el estilo de juego no parece muy diferente del propuesto por otros títulos de componente arcade pronunciado, sin embargo, las coincidencias son menores de lo esperado, ya que para sobrellevar cada misión habrá que tener muy en cuenta el valor del equipo, coordinando por órdenes de radio las acciones más convenientes. Esa es quizá la clave que diferencia a «Team Factor» de otros títulos similares, puesto que pretende forzar a un estilo de juego más sosegado y concienzudo, evitando el disparo fácil y los encontronazos suicidas con el enemigo. Evidentemente «Team Factor» basa la mayor parte de su atractivo en la implementación de docenas de armas militares de comportamiento realista, situándonos en un entorno hostil que propicia los momentos de tensión. Cada bala cuenta, lo que implica que el conocimiento previo de los daños provocados por los proyectiles enemigos y el análisis de las distancias de seguridad serán valores obligatorios para disfrutar de cada partida, dejando atrás los momentos de confusión iniciales.

Independientemente de los valores de «Team Factor» como juego de acción, hay que señalar que tras analizar diferentes versiones del juego hemos quedado algo decepcionados, ya que el motor gráfico de momento tan sólo permite seleccionar la resolución en alto por ancho, impidiendo que aprovechemos las funciones

¿Sabías que...
puedes seleccionar entre cuatro clases de unidades diferentes, cada una con sus armas y comportamiento específico?

Los escenarios son complejos y nos permiten desarrollar tácticas de grupo avanzadas.

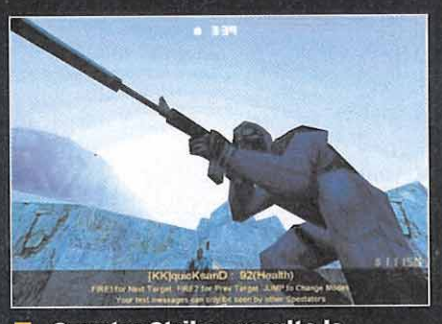
El sistema de puntería nos obliga a permanecer en reposo.

Las animaciones de los enemigos ni siquiera reflejan el efecto de los disparos.





La física y el comportamiento de las armas es parecido al de «Ghost Recon», salvando las distancias.



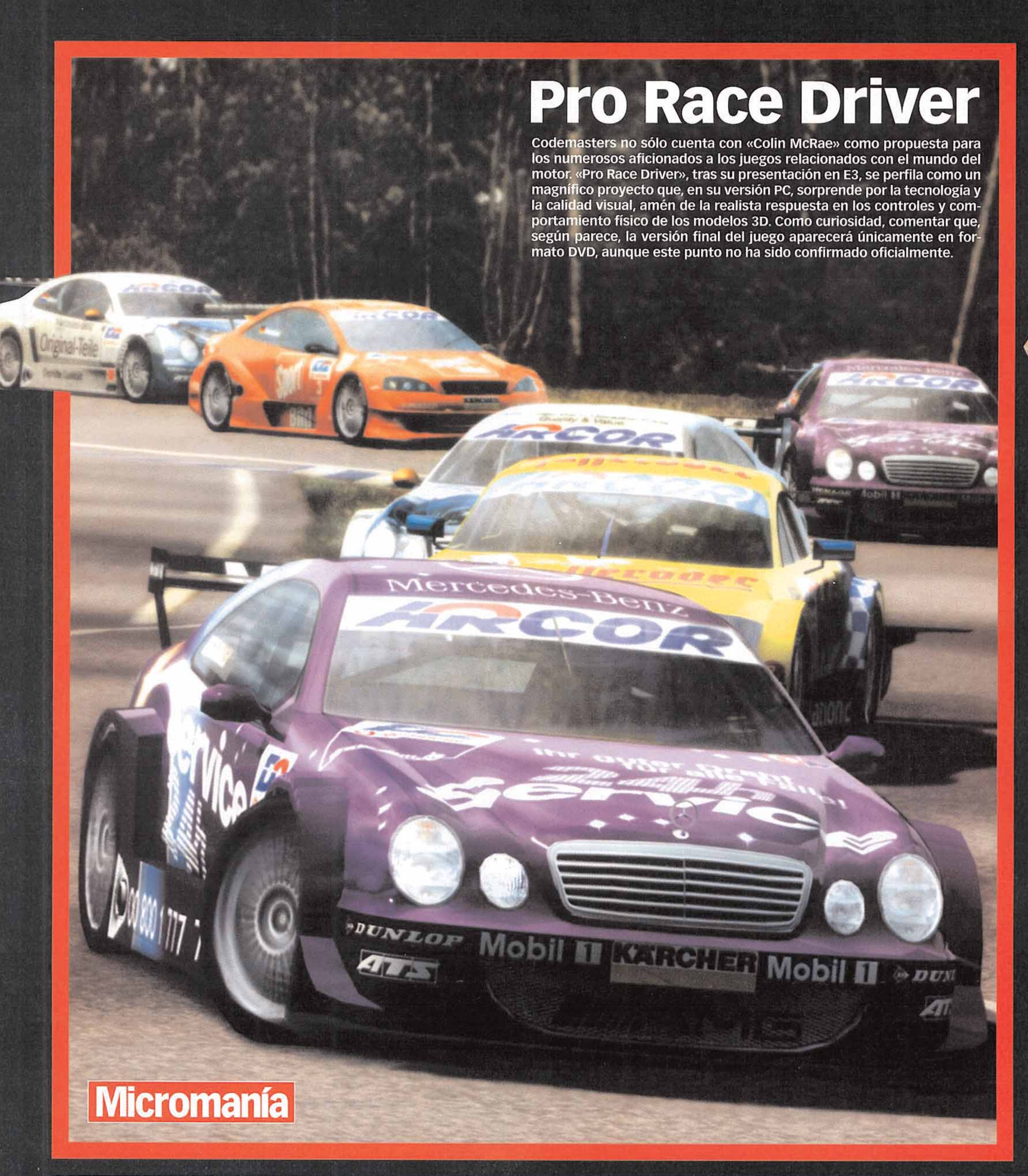
«Counter-Strike» resulta la inspiración más directa en la estructura y diseño de la acción.

más comunes de nuestra tarjeta gráfica; algo que se ve agravado por las malas animaciones de todos nuestros soldados.

Aparentemente, «Team Factor» se aprovecha demasiado de las virtudes de otros títulos para presentarnos un producto que, a priori, parece acabado con algo de prisa. La música brilla por su ausencia, el apartado multijugador no es nada del otro mundo y tanto los gráficos como el sonido dejan que desear. Esperemos que cuando vea la luz en España la mayoría de estos defectos ya haya sido corregida.

J.M.

- ▶En preparación: **PC**
- ▶Estudios/Compañía: **SINGULARITY SOFTWARE /7FX**
- ▶Género: **ACCIÓN**
- ▶Localización: **SIN CONFIRMAR**
- ▶Fecha de lanzamiento: **AGOSTO 2002**
- ▶Página web: ***www.teamfactor.co.uk***



Pro Race Driver

Codemasters no sólo cuenta con «Colin McRae» como propuesta para los numerosos aficionados a los juegos relacionados con el mundo del motor. «Pro Race Driver», tras su presentación en E3, se perfila como un magnífico proyecto que, en su versión PC, sorprende por la tecnología y la calidad visual, amén de la realista respuesta en los controles y comportamiento físico de los modelos 3D. Como curiosidad, comentar que, según parece, la versión final del juego aparecerá únicamente en formato DVD, aunque este punto no ha sido confirmado oficialmente.

Micromanía



Unreal Tournament 2003

Un ligero retraso de última hora parece que nos tendrá unas semanas más en ascuas para poder echar el guante a «Unreal Tournament 2003». Por fortuna parece que serán pocas. Se espera que antes de que acabe el mes de Agosto el título de Digital Extremes esté ya disponible, para que todos los amantes de la acción, especialmente los aficionados a jugar en Internet, puedan dar rienda suelta a su hobby predilecto.

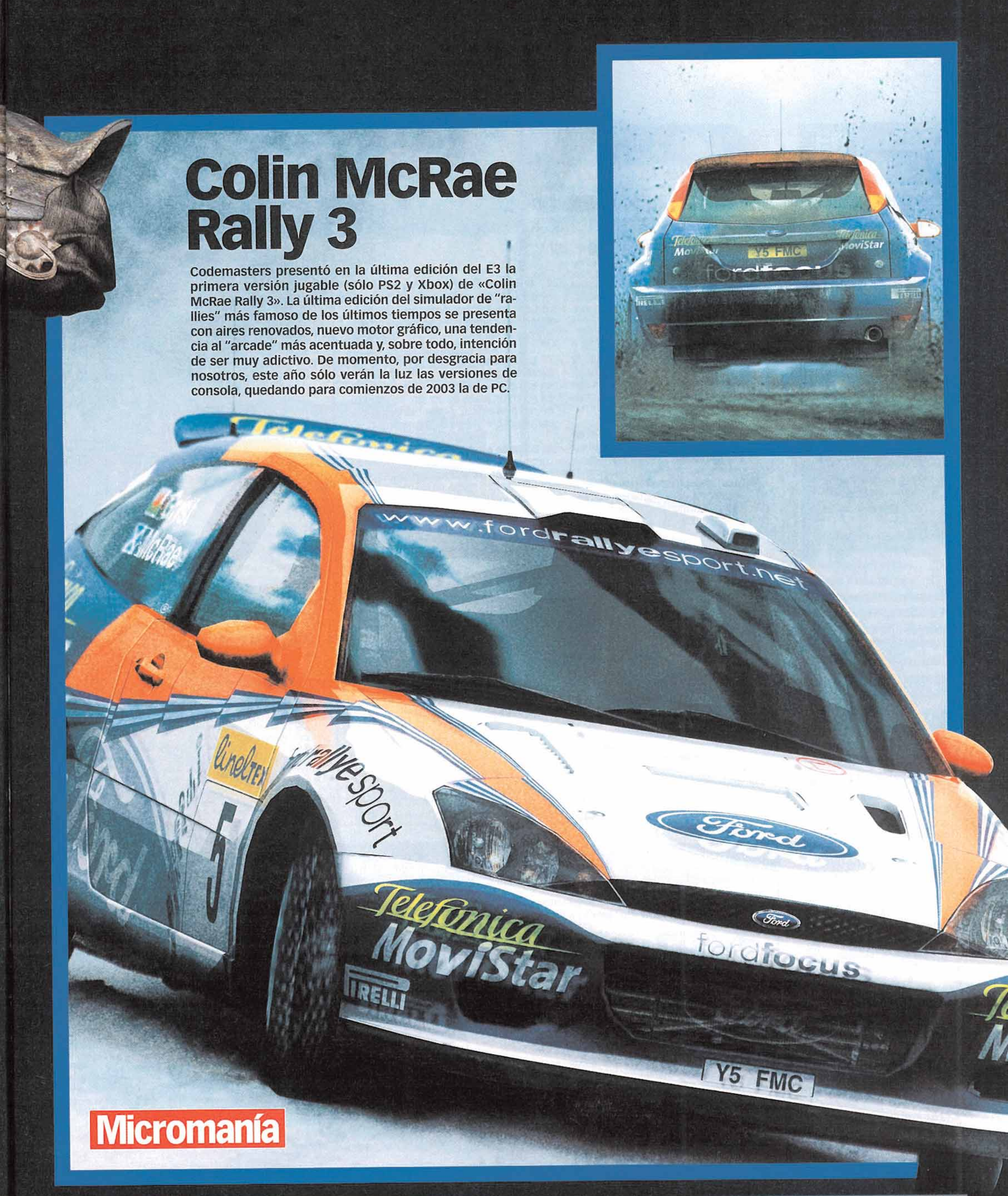
Medieval Total War

En septiembre llega, finalmente, el esperado nuevo trabajo de The Creative Assembly. «Medieval: Total War» pretende llevar todo el espectáculo de la estrategia a su máximo apogeo, superando de largo lo que se pudo disfrutar en «Shogun». Especial interés merece la fidelidad histórica en la ambientación y la recreación de algunas batallas reales, que satisfarán enormemente a los aficionados al género.

Micromanía

Colin McRae Rally 3

Codemasters presentó en la última edición del E3 la primera versión jugable (sólo PS2 y Xbox) de «Colin McRae Rally 3». La última edición del simulador de "rallies" más famoso de los últimos tiempos se presenta con aires renovados, nuevo motor gráfico, una tendencia al "arcade" más acentuada y, sobre todo, intención de ser muy adictivo. De momento, por desgracia para nosotros, este año sólo verán la luz las versiones de consola, quedando para comienzos de 2003 la de PC.



ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Luis Escribano

¿2D en extinción?

Los roleros más veteranos ya han empezado a alzar la voz contra el salto a las 3D, experimentado por los últimos títulos del género. Dicen que no era necesario, que dispara los requisitos del juego, que incluso empobrece los gráficos sustituyendo los suntuosos escenarios prerrenderizados por tristes polígonos. Pero yo he visto a mi personaje, en «Neverwinter Nights», atravesando un estremecedor bosque "tridimensional", en busca de nuevas aventuras, y... qué demonios, era increíble. Y es que, al final, no hay juegos en 2D o en 3D, sino juegos bien hechos y juegos mal hechos. Más viejo que el tiempo.

LA CUESTIÓN DEL MES

¿Crees que en el rol está justificado el paso a las 3D, o realmente no influye tanto en el sistema e juego?

Somos jugadores y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

Nuestros análisis son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

Micromanía no valora un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

No analizamos versiones piratas, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

Sólo analizamos versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

Micromanía elige un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

Las sucesivas entregas de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

Muchos análisis harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

Cada juego es analizado por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

En cada análisis se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

Cada título se juega hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

Cada título se prueba en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

La puntuación se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

Review
A EXAMEN
Black & White
Creature
¿A qué jugamos

La referencia

Infomanía

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

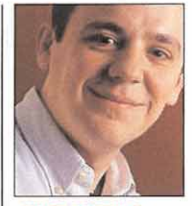
Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



NACHO CUEZVA
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Crazy Taxi, Dungeon Siege, GTA III y Neverwinter Nights.

Yo creo que hay cosas mucho más importantes en un JDR que las 3D



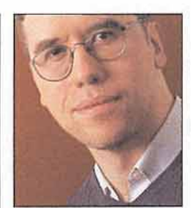
JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Warcraft III, Freedom Force, Neverwinter Nights, Aquanox.

Las 3D son imprescindibles para la supervivencia del género.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, estrategia, acción.
A lo que juega: Warcraft III, Simon the Sorcerer 3D.

Jugar a un JDR es como leer un buen libro: lo importante es el texto.



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Warcraft III, Zanzarah, Etherlords.

En 2D o en 3D lo importante al final es que se lo curren.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Jedi Knight II: Jedi Outcast, Warcraft III, Grand Theft Auto III.

Después de haber visto Dungeon Siege, cuesta mucho volver a las 2D.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.

ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Morrowind, GTA III, Warcraft III.

Fracasados los hologramas, las 3D son el camino del rol digital.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: Grand Prix 4, Silent Hunter 2.

Con una perspectiva 2D cenital se han hecho obras maestras del rol.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

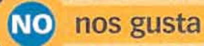
JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

 nos gusta

- El editor de «Neverwinter Nights», su multijugador, sus efectos... nos gusta hasta la caja.
- Que la simulación de Fórmula 1 tenga nada menos que dos nuevos representantes de lujo, con «Grand Prix 4» y «F1 2002».
- Que haya un juego de acción bajo el agua, «Aquanox», y que no se trate sólo de un "mata mata".
- Poder jugar en un PC con el legendario «Crazy Taxi».
- La perfecta recreación de los juegos de cartas coleccionables, que se ha logrado con «Etherlords».



- Que nadie se decida a hacer un buen simulador de gestión de un equipo de fútbol.
- Los elevados requisitos de «Grand Prix 4». Señor Crammond: hay que optimizar.
- Que «Crazy Taxi» para PC sea (sí, lo de siempre) una réplica exacta de la versión para consola.
- Que los juegos se terminen deprisa y corriendo, como «Stealth Combat», y tengan fallos graves de diseño.
- Que el juego de Britney Spears sea tan monótono; (algunos somos fans).

Índice de contenidos



Neverwinter Nights

El rey del rol

La avalancha de grandes juegos de rol que hemos experimentado en los últimos meses llega a su culminación con la aparición de «Neverwinter Nights», juego que parece llamado a convertirse en la nueva referencia en su género.

Tras una espera que parecía interminable llega por fin a nuestras manos la versión definitiva de «Neverwinter Nights», el juego de rol de los creadores de la serie «Baldur´s Gate» que combina como pocos juegos de su género una gran campaña individual con un estupendo modo multijugador y un soberbio apartado gráfico, para dar lugar a uno de los juegos más redondos que se recuerdan.

Rol en grupo

Aunque como ya se ha mencionado «Neverwinter Nights» destaca sobre todo por ser un título tremendamente completo, es inevitable que ciertas características brillen más que otras. Entre todas ellas resulta especialmente impresionante todo lo referente a su modo multijugador que es, probablemente, el mejor que he-

La referencia



BALDUR´S GATE 2

- **El motor 3D de «Neverwinter Nights» supera ampliamente los gráficos 2D de «Baldur´s Gate 2».**
- **La campaña individual de «Baldur´s Gate 2» era algo más larga y su desarrollo más complejo.**
- **El multijugador de «Neverwinter Nights» tienen unas posibilidades muy superiroes al de «B.G. 2».**



El sencillo sistema de inventario hace posible la rápida utilización de todos los objetos.



La dificultad de los puzzles incluidos en la campaña está muy bien graduada.



Infomanía

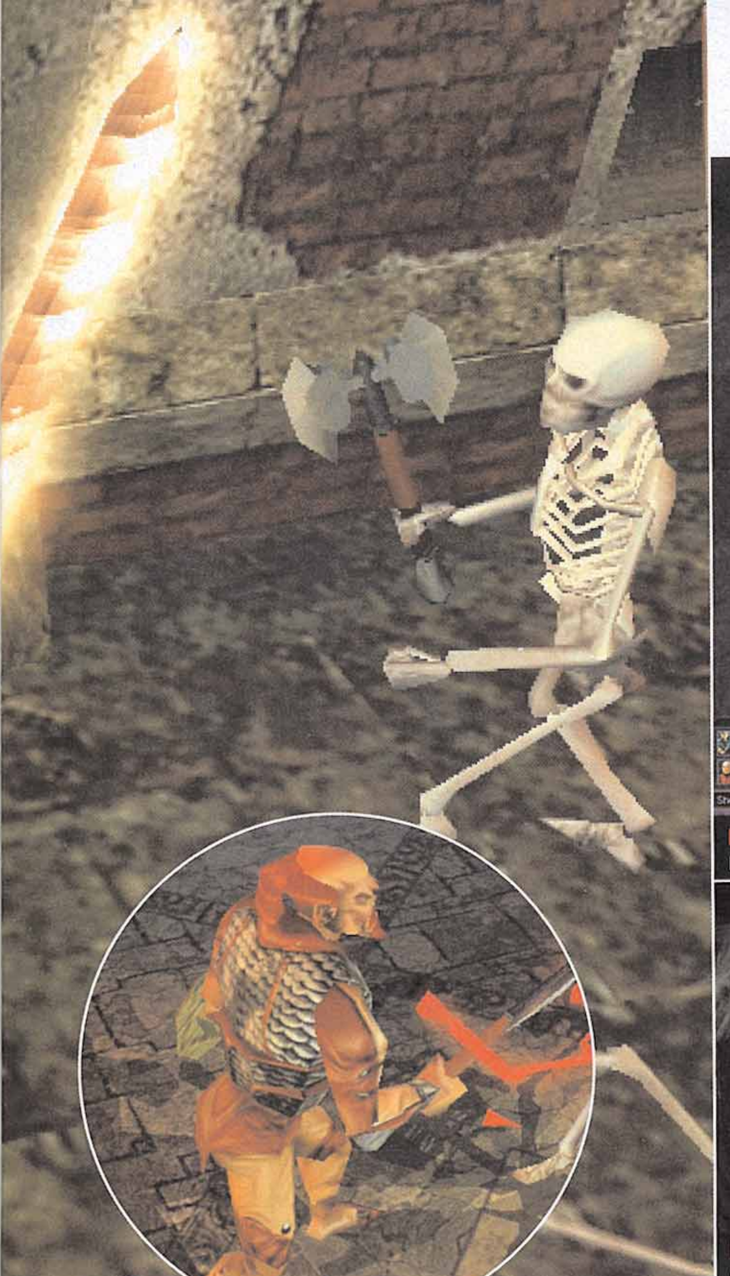
ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** RAM: **256 MB, 128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Rol** Idioma: **Inglés** (texto, voces y manuales) Edad Recomendada: **+13** Estudio: **Bioware** Compañía: **Bioware** Distribuidor: **Infogrames** Número de CD: **3** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **54,99 euros** *(9.149 Ptas.)* Página web: **www.neverwinternights.com** Incluye ayuda técnica, preguntas frecuentes, foros, parches, módulos, pantallas, temas de escritorio, vídeos y música.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de Campañas: **8** Personajes disponibles: **22** Editor de misiones: Sí Escenarios: **8** Multijugador: **Sí** Modos Multijugador: **Jugador, Dungeon Master** Número de Jugadores: **64** Opciones de Conexión: **Red local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 450 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **1,2 GB** Tarjeta 3D: **Sí (16 MB compatible DirectX 8.1)** Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **2,5 GB** Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** Módem: **56 K**





El sistema de iluminación, incluyendo las luces y las sombras y el sistema de reflejos, es sin duda el aspecto técnico más destacado del juego.

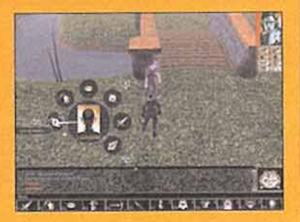



Las armas y armaduras han sido diseñadas con un gran nivel de detalle.



La generación de personajes es más sencilla y no depende del azar.

Control inmediato

LA SENCILLEZ del sistema de control implementado para el juego es muy elevada, hasta el extremo de que es posible realizar cualquier acción, desde charlar con un personaje hasta lanzar un hechizo, utilizando únicamente el ratón.

UNA SIMPLE PULSACIÓN del botón derecho hace que aparezca un menú contextual con todas las acciones que es posible realizar sobre el objeto seleccionado. Algunos de los elementos del menú son acciones directas y otros, a su vez, nuevos menús de acciones.

LAS TECLAS de acceso rápido, además, permiten asignar a los botones de función cualquier tarea que se nos antoje, desde un hechizo, a una habilidad especial o un objeto del inventario, haciendo que el control del personaje sea muy sencillo.

LA COMBINACIÓN DE UNA ESTUPENDA CAMPAÑA INDIVIDUAL, UN SOBERBIO MODO MULTIJUGADOR Y UN EXCEPCIONAL EDITOR SE NOS ANTOJA DIFÍCILMENTE SUPERABLE

mos podido disfrutar jamás en un juego de rol.
Las posibilidades, por ejemplo, que ofrece el modo Dungeon Master, que permite a uno o más de los jugadores de la partida ejercer las funciones del director del juego, son abrumadoras. Igualmente, el sistema de importación y exportación de personajes, gracias al cual podemos ir llevando el mismo personaje de la campaña individual a las diferentes partidas multijugador, resulta muy útil y agiliza el proceso de crear personajes cada vez más poderosos. Por último, el sistema de portales entre servidores permite conectar nuestras partidas con las de terceros, por lo que el límite de 64 jugadores por servidor, que ya es francamente elevado, en la práctica se puede superar ampliamente.
El único problema de cierta importancia que hemos apreciado en este modo de juego es la ausencia de mapas específicos para él, ya que de inicio sólo es posible jugar la campaña individual y eso resulta francamente repetitivo. No obstante, no nos queda ninguna duda de que no ha de pasar mucho tiempo antes de que los aficionados comiencen a utilizar el editor incluido para llenar la red de todo tipo de módulos y campañas.
Y es precisamente este editor, el Aurora Toolset, otro de los principales atractivos del juego. La combinación de potencia y sencillez de manejo es soberbia y aunque es cierto que el usuario inexperto puede sentirse abrumado por la abundancia de opciones disponibles, y que los comandos realmente avanzados, como la programación de scripts, requieren de un cierto conocimiento del lenguaje C, en la práctica cualquiera que le dedique un par de horas será capaz de diseñar módulos de gran calidad. ▶▶


La alternancia entre días y noches le otorga un mayor realismo al juego.


Los efectos visuales que se producen al invocar hechizos son muchos y muy variados.

Pulsando una tecla se destacan todos los objetos y personajes del escenario.

Dirigiendo el cotarro




LA FIGURA del Dungeon Master ostenta todo el control sobre el desarrollo de una partida. Puede controlar a todos las criaturas del juego o introducir sobre la marcha cualquier objeto o encuentro.

SU INTERFAZ es sumamente sencillo, ya que utiliza una combinación del sistema de control estándar, con una barra de menús exclusiva que se maneja con apenas un par de pulsaciones de ratón.

EN LAS PARTIDAS multitudinarias el control está garantizado por la posibilidad de que sean varios los jugadores que ejerzan la tarea de DM de manera simultánea.

ES POSIBLE QUE LA ABUNDANCIA DE OPCIONES DISPONIBLES ASUSTE A AQUELLOS QUE NO SEAN AFICIONADOS AL ROL, PERO AÚN ASÍ RESULTA UN JUEGO IMPRESCINDIBLE

Por lo que respecta al modo individual, aunque sin duda también posee una gran calidad, padece ciertos problemas que lo sitúan un escalón por debajo del multijugador. Así, por ejemplo, aunque la campaña incluida posee un argumento suficientemente complejo y elaborado, es larga y cuenta con multitud de búsquedas secundarias y subtramas, lo cierto es que después de haber jugado a los títulos de la serie «Baldur´s Gate» esperábamos que hubiera sido aún más extensa. Además, controlar únicamente a un personaje es una limitación a tener en cuenta dentro de un género que se caracteriza precisamente por el control de grupos

Control total

Eso sí, tanto el modo individual como el multijugador disfrutan del mismo sistema de control, un ingenioso y a la vez sencillo interfaz mediante el cual es posible controlar absolutamente todo el juego usando únicamente el ratón. Este sistema que además está reforzado con 36 teclas de acceso rápido totalmente personalizables, garantiza un control fluido y rápido del juego, a la altura del de títulos con mucha más carga de acción como «Diablo» o «Dungeon Siege». En este sentido, la adopción de las reglas de la tercera edición del juego de rol de mesa D&D también ha redundado en una mayor fluidez del juego por comparación con la serie «Baldurs's Gate» que utilizaba la



Un juego luminoso

EL APARTADO LUMINOSO del juego es simplemente soberbio, desde el espectacular sistema de sombras hasta los efectos visuales de los hechizos, pasando por la enorme calidad del sistema de "enviromental mapping" utilizado para conseguir en las armaduras y otras superficies metálicas unos reflejos increíblemente realistas y espectaculares.

LA ILUMINACIÓN ambiental es tan excepcional que consigue por sí sola que a partir de un mismo tipo de escenario se consigan ambientaciones totalmente diferentes según sea de día o de noche, nieve o haga sol, etc. Esto además sirve para compensar la escasez de tipos de terreno básicos que padece el juego, y que podía haberse ampliado fácilmente.



Aunque no incluye demasiados tipos de terreno, su calidad es muy elevada.

Afortunadamente el juego facilita la recuperación de los personajes.

El editor combina una extraordinaria potencia con una gran sencillez de uso.

En el multijugador la dificultad se adapta al número de jugadores.

segunda edición. Así, por ejemplo, la creación de personajes es ahora mucho más sencilla y la forma en que la experiencia acumulada se va transformando en nuevos poderes y habilidades resulta más asequible para el jugador inexperto.

Un motor brillante

Pero sí la jugabilidad de «Neverwinter Nights» es excepcional, otro tanto hay que afirmar de su motor gráfico, uno de los más espectaculares que hemos visto últimamente gracias, sobre todo a su impresionante apartado luminoso. En concreto el sistema de luces y sombras es soberbio. El modelado de los objetos y personajes, incluyendo su amplia gama de animaciones, es también bastante bueno, aunque, eso sí, se encuentra un escalón por debajo de la iluminación. El apartado sonoro, por su parte, es igualmente bueno, en especial en lo referente a la música y a las voces originales. De la posible traducción de éstas al español todavía no se sabe nada seguro, y es que Infogrames ha distribuido en España un lote inicial de copias del juego original, y no presentará la versión española del juego hasta el mes de septiembre.

Parece que evaluándolo en conjunto quedan pocas dudas de que estamos ante uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos y, con toda seguridad, el más completo que hayamos podido jugar.

J.P.V.

Toma nota

El nuevo modelo a imitar en su género. Así de claro.

LO BUENO:
- La enorme cantidad de opciones del modo multijugador.
- La jugabilidad que proporcionan el interfaz y las reglas empleadas.
- La potencia y versatilidad del editor de niveles.

LO MALO:
- Poder controlar únicamente a un personaje.
- La campaña individual es corta.

MODO INDIVIDUAL 92

MODO MULTIJUGADOR 93

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En el modo multijugador se aprecia todo el enorme **potencial del juego**

SOLO:
Lo mejor: La fidelidad a las reglas de D&D.
Lo peor: La insuficiente ayuda prestada por los mercenarios.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder hacer de Dungeon Master.
Lo peor: La ausencia de mapas específicos para este modo.

ALTERNATIVAS

MORROWIND
Carece de modo multijugador, pero la campaña incluida es estupenda y su editor también es francamente bueno.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 82

DUNGEON SIEGE
Posee más carga de acción y es más sencillo; gustará a los que busquen sobre todo rol sin complicaciones.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 85



Grand Prix 4

Automovilismo hasta la médula

Cuarta entrega de la serie de simuladores de Fórmula 1 por excelencia, que nos devuelve a sus orígenes por el realismo de su pilotaje y su jugabilidad. Gráficos y sonido a tope, aunque a costa de unos requisitos de hardware muy altos.

Las opciones de juego de este simulador de Fórmula 1 repiten el esquema habitual del género. El campeonato completo de 17 grandes premios, con las escuderías y pilotos de la temporada 2001, será el preferido por los aficionados de pro, mientras que la carrera rápida, los entrenamientos libres y el gran premio individual son ideales para practicar y para meterse directamente en la acción.

Realismo adaptable

La complejidad de la simulación a la hora de ponerse a los mandos del bólido puede adaptarse con diferentes niveles de inteligencia artificial de los pilotos controlados por el ordenador y, sobre todo, gracias a las ayudas al pilotaje.

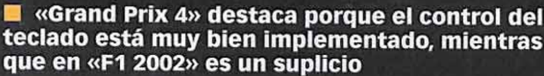
El control de tracción, por ejemplo, suaviza notablemente los derrapes del tren trasero (el que tiene trac-



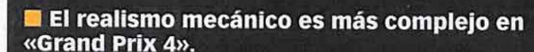
La referencia

F1 2002

- **«Grand Prix 4» destaca porque el control del teclado está muy bien implementado, mientras que en «F1 2002» es un suplicio**
- **El realismo mecánico es más complejo en «Grand Prix 4».**

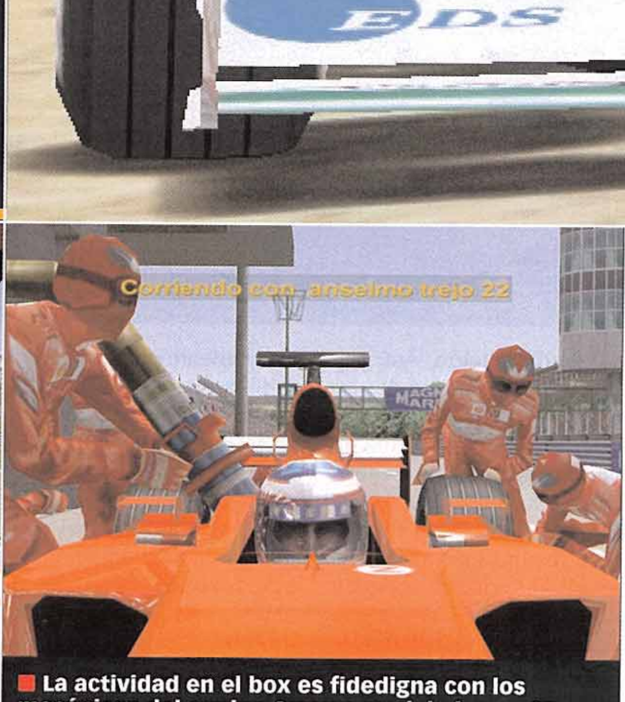


- **Los requerimiento de hardware en «Grand Prix 4» son más altos que en «F1 2002».**





Cada pieza de la carrocería está integrada individualmente en el monoplaza.



La actividad en el box es fidedigna con los mecánicos del equipo Arrows modelados en 3D.



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon 800 MHz, Pentium 4 1.8 GHz** ▶Ram: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 64 MB, GeForce DDR** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶Género: **Velocidad/Simulación** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y voces) ▶Edad Recomendada (ELSPA): **T.P.** ▶Estudio: **Simergy** ▶Compañía: **Infogrames** ▶Distribuidor: **INFOGRAMES Entertainment** ▶Nº de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recom.: **44 euros** *(7.321 Ptas.)* ▶Página web: ***www.grandprixgames.com/***, por ahora sólo incluye información básica, pero será el acceso a futuros parches, nuevos circuitos y coches.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **5 (carrera rápida, vuelta rápida, entrenamientos libres, carrera fuera de campeonato, temporada completa)** ▶Número de escuderías: **11** ▶Circuitos: **17** ▶Editor: **Sí, de nombres y selección de escudería** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos Multijugador: **1 (carrera rápida, con o sin coches controlados por CPU)** ▶Número de Jugadores: **Partida red local TCP/IP, IPX, 8 jugadores.** ▶Opciones de Conexión: **red local IPX o TCP/IP.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 Mhz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, compatible Direct3D con 16 Mb** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 a 1.4 GHz** ▶RAM: **256 mb** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, DirectX 8.1 y 32 MB** ▶Módem: **ADSL o cable.**

■ El diseño de los monoplazas es tan detallista que se aprecia el "rojo vivo" de los frenos de carbono, un efecto que se apaga en cuanto dejamos de pisarlos.

■ La lluvia está bien recreada con las cortinas de agua y las gotas de lluvia.

■ Los efectos visuales de frenazos y llamaradas son espeluznantes.

Amor por el detalle





EL DISEÑO DE LOS MONOPLAZAS nos ha dejado ensimismados. Más de 3.000 triángulos es todo un récord en complejidad poligonal, mientras que la detallada aplicación de las texturas de 32 bit está realzada por unos reflejos deslumbrantes.

LAS PERSPECTIVAS DE CÁMARA recorren todos los encuadres posibles desde el coche, con una vista desde el interior del cockpit tan agobiante como debe ser. La T-Cam, o cámara subjetiva situada por encima del casco del piloto, es la que mejor balance ofrece entre visibilidad y realismo.

LAS REPETICIONES son la razón de ser del espectáculo visual que despliega «Grand Prix 4» y se puede grabar hasta hora y media. Con la realización automática, veremos al instante los alucinantes accidentes o los adelantamientos al límite.

SE HA MEJORADO LA JUGABILIDAD TRADICIONAL DE LA SERIE CON LOS CAMBIOS INTRODUCIDOS. ESTOS IMPLICAN MUCHO MÁS QUE UN SIMPLE LAVADO DE CARA

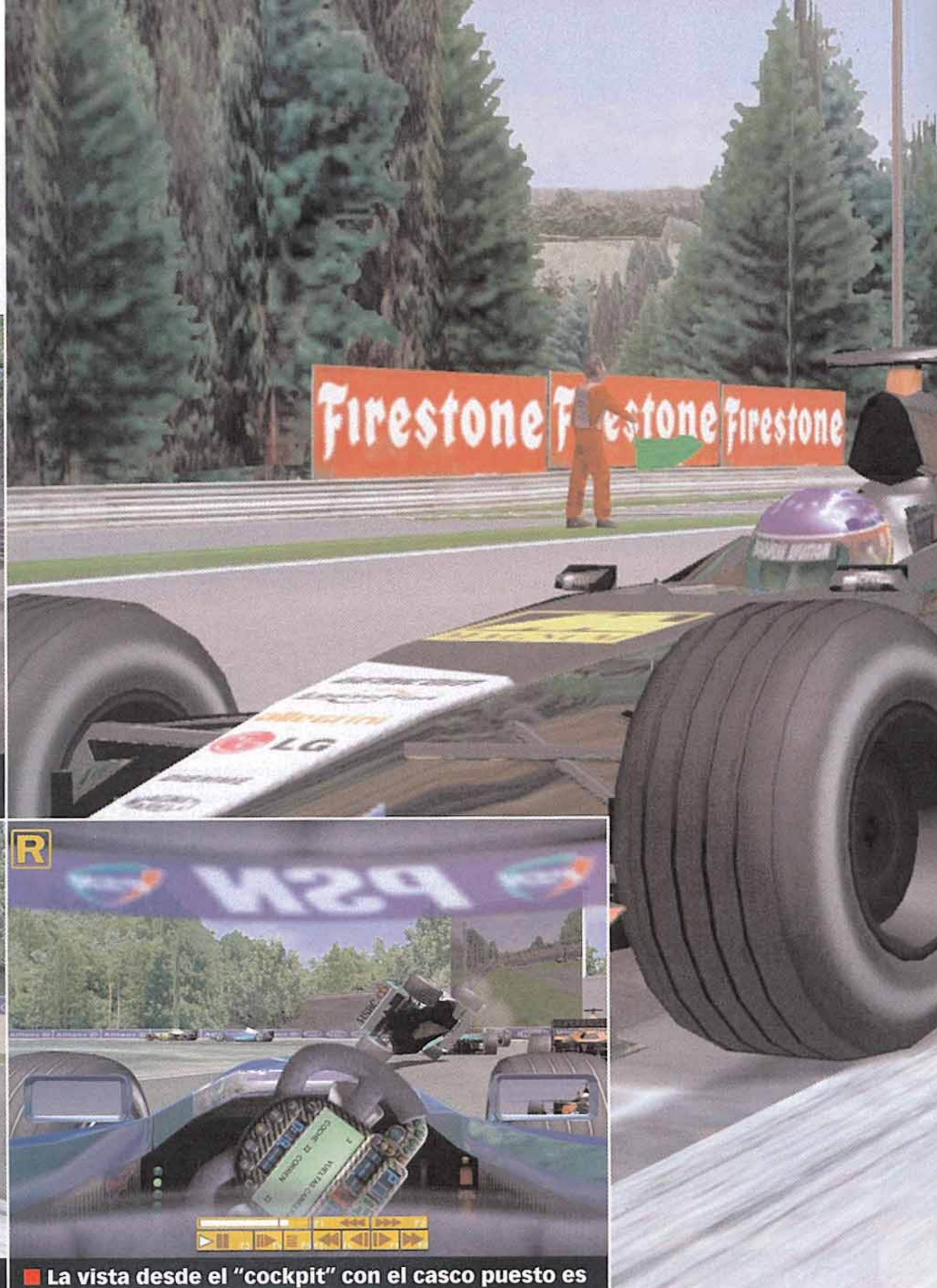
ción), de tal forma que el pilotaje resulta mucho más sencillo y gana, por tanto, muchos enteros de jugabilidad, lo que nos permite centrarnos en trazar las curvas y en los complicados adelantamientos. Otra elogiable ayuda al pilotaje es la dirección asistida, que mejora el control con el teclado hasta hacerlo preciso y jugable.
Los entusiastas del pilotaje en estado puro, sin embargo, pueden desconectar si lo prefieren las ayudas electrónicas para poder disfrutar de una conducción reservada a pilotos muy experimentados, capaces de recuperar el control del monoplaza recurriendo a la técnica más depurada.
Para ganar el campeonato mundial en el nivel de dificultad más elevado será imprescindible analizar nuestro bólido con mucha atención para saber cómo sacarle el máximo partido a la configuración mecánica y aerodinámica, que alcanza niveles de ingeniería por su elevado realismo.
Tampoco viene nada mal conocerse el trazado de los circuitos, pero atentos, que sorprenden algunos cambios en la anchura o el gradiente de las curvas, resultado de aplicar los datos de topografía con GPS.
Igualmente realistas son los boxes en 3D, con mecánicos animados desde "Motion Capture" o, lo que lo mismo, captura de movimientos de modelos reales.

Detalle y tecnología

A través de las múltiples cámaras disponibles en el coche, en modo persecución y en los laterales del circuito, el motor gráfico despliega las avanzadas funciones 3D de DirectX 8.1 en todo su esplendor. Alucinante.
La iluminación con sombreado de vértices y píxeles genera sombras tan reales que incluso dejan vislumbrar una iluminación solar ▶▶



Se ha conseguido elevar la sensación de velocidad a límites no aptos para cardíacos.





Los jueces aplican la reglamentación y coger un "atajo" supondrá la sanción con bandera negra.

La vista desde el "cockpit" con el casco puesto es la más realista y adecuada.

Tres frentes de acción





EL COMPORTAMIENTO individualizado de cada eje y rueda es una obra maestra en la recreación de las reacciones de un monoplaza virtual.

LAS REACCIONES DEL MONOPLAZA nos golpean todos los sentidos. La conducción es tan real que premia la más depurada técnica en recuperar el control dando toques de acelerador, efectuar contravolantes gracias a una dirección electrizante o apurar la frenada.

LOS PILOTOS CONTROLADOS por el ordenador esquivan los obstáculos en milisegundos y realizan o abortan las maniobras arriesgadas analizando la situación.

UNA GRAVE OMISIÓN ES LA AUSENCIA DE UN MODO REAL MULTIJUGADOR A TRAVÉS DE INTERNET, AUNQUE ESTÉ PREVISTA SU FUTURA APARICIÓN

espléndida. El mapeado de entorno con múltiples capas de texturas de 32 bit dota de una fabulosa calidad visual al asfalto, así como a los carteles y a las esmeradas construcciones de edificios, graderíos, boxes, etc. Además, el mapeado de ondulaciones crea un magnífico efecto de relieve a ruedas, baches, badenes y demás superficies curvas. Sólo los árboles en "bitmap" desentonan, porque el las dos dimensiones no pegan ni con cola en tan fastuoso entorno tridimensional.

El sonido 3D posicional interactivo con soporte de EAX avanzado es un auténtico delirio de audio, con cinco canales totalmente independientes. Pero más que un lujo acústico, es una inestimable ayuda para percibir a los monoplazas que nos acechan y así poder "cerrar la puerta" a sus maniobras de adelantamiento.

Los mensajes desde boxes están bien doblados, pero la localización deja mucho que desear por la traducción de algunos términos técnicos tanto en los menús como en la enciclopedia interactiva que nos introduce en el corazón de la Fórmula 1.

¿Obra maestra?

Más que entrar a valorar «Grand Prix 4» sumando sus puntos positivos, es más directo explicar por qué no se ha llevado la puntuación máxima que merecería por tecnología, realismo de la simulación, jugabilidad y adicción. Es decir, los "peros" que, a pesar de su enorme e indiscutible calidad, le hemos encontrado al juego de Geoff Crammond.



Requisitos hardware

LOS REQUERIMIENTOS de hardware son desorbitados, nada menos que un Pentium 4 o Athlon XP por encima de los 1.2 GHz para alcanzar los 24 fps de media en alta resolución con texturas de 32 bit y los mapeados de texturas dinámico y de relieve activados. En eso, su rival «F1 2002» le saca cierta ventaja, ya que necesita menos ordenador para funcionar.

LA PROGRAMACIÓN ha cargado en exceso a la CPU del ordenador con procesamientos gráficos, a pesar del soporte de T&L por hardware, con lo que el procesador se queda auténticamente asfixiado por la múltitud de cálculos físicos y dinámicos, la inteligencia artificial de los rivales y el sonido 3D desarrollados por el juego en plena carrera.

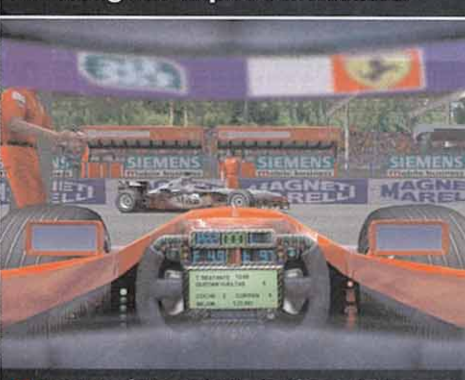


■ **A veces, una mala conducción no termina en accidente.**

■ **La primera curva tras la salida suele ser testigo de toques e incidentes.**



■ **Los pilotos rivales esquivan de inmediato a los coches accidentados.**



■ **Un mecánico vigila la línea de boxes y nos indica el momento de salir.**

Pues bien, se le van puntos por la ausencia de partidas multijugador online en Internet, aunque sí se puede jugar en red local.
También juegan en su contra los chapuceros árboles (un detalle inexplicable que llama poderosamente la atención entre tanto prodigio gráfico) y muy especialmente la espinosa traba de requerir un procesador de auténtico órdago para disfrutarlo al máximo. Esto último es especialmente grave, ya que la mayoría de usuarios tendrán que renovar su equipo para disfrutar de este juego, o simplemente conformarse con usar juegos menos exigentes, y por supuesto, peores.
Con eso y con todo, lo que realmente importa a los "tiffosi" de este género, es que recupera para la serie su otrora indiscutible supremacía. Y es que «Grand Prix 4» no tiene rival en los cimientos de un simulador de Fórmula 1, a saber: realismo total en la simulación de pilotaje y mecánica (con opciones "arcade" para los que quieran sacrificar realismo en pro de la jugabilidad), sobresaliente diseño de los monoplazas (con efectos especiales increíbles), IA de los pilotos rivales más desafiante y compleja que nunca y, lo más importante de todo, una irrefrenable adicción que ya casi habíamos olvidado. Si te gustan los juegos basados en el trepidante mundo de la Fórmula 1, esta es, sin duda, la mejor elección.

A.T.I

Toma nota

Recupera con autoridad el liderazgo en el género.

LO BUENO:
- ▲ Pilotaje adaptable a todos los niveles de destreza y con ejemplar control con teclado.
- ▲ El realismo en el comportamiento de los monoplazas es insuperable.
- ▲ Extraordinario sonido 3D, de los que hace girar la cabeza.

LO MALO:
- ▼ La realización de los árboles en 2D es un pegote.
- ▼ Exigencias de CPU muy elevadas.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
91	85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Los oponentes humanos suelen ser más **"Kamikazes"**.

SOLO:
Lo mejor: Ganar el campeonato en el modo "as".
Lo peor: Los elevados requisitos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Dar empujones para sacar el monoplaza rival de la pista.
Lo peor: Imposible crear campeonatos onlines.

■ **ALTERNATIVAS**

F1 RACING CHAMPIONSHIP
Está en las series baratas, una buena oportunidad para hacerse con este notable simulador.
▶Comentado en MM 74 ▶Puntuación: 75

SPIRIT OF SPEED 1937
Para auténticos amantes de los orígenes de la categoría reina del automovilismo.
▶Comentado en MM 67 ▶Puntuación: 69



PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Aquanox

Desafío submarino

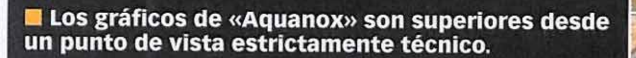
El original concepto de llevar los combates aéreos al medio submarino exigía un despliegue técnico impecable para resultar convincente. Por fortuna, este atractivo juego ha sabido superar el reto con nota.

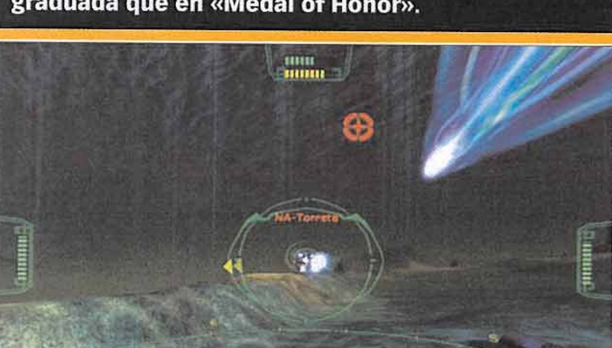
El género de la acción sigue en forma y la prueba es «Aquanox». Un título que sustituye la inmensidad del espacio abierto y las aeronaves por las tempestuosas profundidades y los submarinos, con notables resultados tanto en apartados técnicos como en su jugabilidad.
La historia nos traslada a un futuro lejano en el que la civilización humana se ha replegado al fondo de los océanos. Nuestro papel será el de un veterano piloto mercenario dotado de tanta habilidad como cinismo. Entre misión y misión tendremos ocasión de charlar con un sinfín de personajes que nos irán revelando las peculiaridades de este nuevo mundo, así como la personalidad de nuestro protagonista, que a juzgar por las conversaciones, está hecho todo un figura. En general, se puede decir que el juego

La referencia

MEDAL OF HONOR

- **Los gráficos de «Aquanox» son superiores desde un punto de vista estrictamente técnico.**
- **«Aquanox» destaca por su ambientación de ciencia ficción; «Medal» lo hace por su realismo.**
- **La curva de aprendizaje en «Aquanox» está peor graduada que en «Medal of Honor».**





Uno de los puntos fuertes del juego es la posibilidad de disputar combates bajo el agua.



El desarrollo de los combates exige cierta estrategia; no es un "mata-mata" alocado.

Infomanía

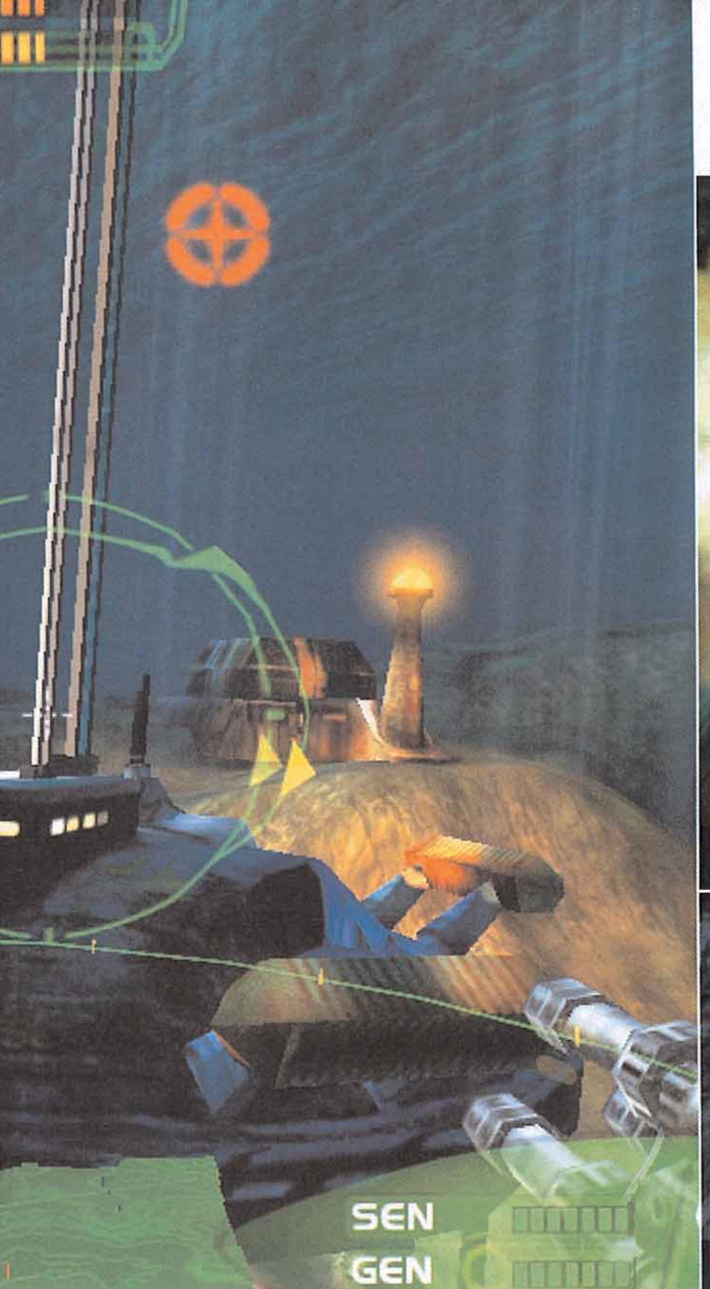
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 1.6 GHz** ▶Ram: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MMX 32 MB, GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶Conexión: **ADSL, módem**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) ▶Edad Recomendada (ELSPA): **15+** ▶Estudio: **Massive Development** ▶Compañía: **Fishtank/Jowood** ▶Distribuidor: **Zeta Games** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **15/5/2002** ▶PVP Recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* ▶Página web: ***http://aquanox.jowood.de/index2.htm*** Mapas, parches, pantallas y fondos. Algunas partes de la web están todavía en alemán, pero se irán traduciendo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de misiones: **30** ▶Submarinos: **9** ▶Número de enemigos: **40** ▶Número de personajes: **70** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modo multijugador: **Partida a muerte, partida a muerte por equipos, Capturar la bandera** ▶Número de jugadores: **16** ▶Opciones de conexión: **Internet (GameSpy), LAN**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 400 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 700 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **56k**





Los mensajes de radio, con voces y subtítulos en nuestro idioma, mantienen al jugador cumplidamente informado del estado de la misión.

El nivel de detalle gráfico llega a cotas de auténtico lujo.

El comportamiento de las armas es de lo más espectacular y realista.

Un buen guión





EL ARGUMENTO DE «AQUANOX» ha sido elaborado por Helmut Halfmann, un narrador profesional que trabaja para Massive. Su anterior trabajo fue en «Archimedean Dinasty», la primera parte del juego.

LOS PERSONAJES son el medio que ha tenido el autor de contar su historia. Hay cientos de líneas de diálogo, espléndidamente interpretadas, y cada personaje cuenta con una personalidad propia bien definida, con toda una historia personal previa.

EL TONO DE LA HISTORIA es más bien ligerito, y recuerda a las viejas novelas de "Space Opera", que tanto contribuyeron a popularizar el género de la ciencia ficción. En la actualidad, el Señor Halfmann está planeando escribir una novela en toda regla basada en el mundo de Aqua.

EL CONTROL DE LOS SUBMARINOS PODRÍA HABERSE DEFINIDO MUCHO MEJOR, Y LOS MODOS MULTIJUGADOR SON ALGO ESCASOS, PERO EL JUEGO OFRECE ACCIÓN Y DIVERSIÓN A RAUDALES

goza de una excelente presentación y estilo, a lo cual contribuye la inspirada dirección de arte de la que hace gala.

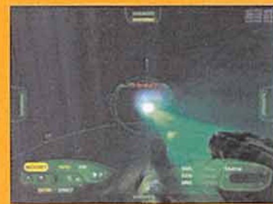
En cuanto a los mecanismos de progreso, se basan en una fórmula bien sencilla y conocida: las misiones resueltas proporcionan dinero, el cual se invierte para comprar nuevos submarinos y equipamiento. El tener que decidir entre una u otra arma supone tanto un desafío táctico como financiero, porque obviamente, nunca hay crédito suficiente para comprar todo lo que se desea. La ventaja de este sistema es que el jugador escoge sus propias recompensas, estimulándole a seguir adelante para mejorar su submarino.

Combate submarino

En cuanto al "modelo de vuelo", por llamarlo de alguna manera, ha sido adaptado para reflejar el combate acuático. Los propulsores permiten girar y desplazarse en cualquier dirección, pero siempre teniendo en cuenta que se tiene más potencia al avanzar que al retroceder, y que los desplazamientos laterales o verticales son más lentos. Cuesta hacerse con ello, pero con un poco de práctica, no se tarda en empezar a "repartir muerte" de forma elegante y continuada. Eso sí, que nadie se confunda: esto no es un mata-mata sin sentido en el que se aniquila a una oleada tras otra de naves descerebradas, porque cada enemigo debe ser trabajado a conciencia con no pocas maniobras ofensivas y evasivas mientras se le castiga con fuego intenso. La satisfacción de ver explotar a un correoso oponente tras un frenético intercambio de disparos es indescriptible. Por otro lado, la presencia de submarinos aliados que se suman a las refriegas ▶▶

Las armas





PARTE DEL ATRACTIVO del juego solitario está en comprar nuevas armas con las que equipar a nuestro submarino. La adquisición de un nuevo artefacto de destrucción tiene siempre un efecto apreciable en los siguientes combates.

LOS CAÑONES de todo tipo son el arma principal de cualquier submarino, y por lo general suelen contar con una función secundaria. Algunos disparan como ametralladoras, regando de impactos al objetivo, mientras que otros abren fuego más lentamente, pero causando mucho más daño.

LOS TORPEDOS son el arma más devastadora que existe, de ahí que se hayan implantado medidas de defensa electrónicas para burlarlos. Dado que hay que comprarlos individualmente, nos vemos obligados a limitar su uso.



Los efectos de luz son la tónica general del juego, así como los elaborados modelos de naves, que destacan por su elevado nivel de detalle y texturas.

Los combates pueden llegar a ser verdaderamente abrumadores.

Aunque no lo parezca, tendremos que hablar con muchos personajes.

consigue transmitirnos la sensación de estar inmersos en una guerra total en la que nuestra intervención puede ser determinante. Esta sensación se acentúa en el modo multijugador, donde hasta 16 jugadores pueden luchar entre sí en tremendas batallas por equipos, con los disparos inundando la pantalla por doquier.

Preciosismo técnico

A nivel gráfico, «Aquanox» se cuenta entre lo mejor del género. El fondo del mar está perfectamente representado, con efectos de iluminación magistrales, vegetación y ruinas de una civilización pasada que salpican el suelo marino como mudos testigos de algún lejano holocausto. Las naves exhiben un elevadísimo grado de detalle, y tanto las explosiones como los disparos de las armas resultan altamente satisfactorios.

El sonido tampoco se queda atrás y los diálogos, en riguroso castellano, cuentan con unos actores de doblaje francamente buenos. En cuanto a la banda sonora, decir que si bien puede no ser del agrado de todos los usuarios, otorga a los combates una ambientación realmente peculiar con su inconfundible estilo "tecno-hard rock".

LA AMBIENTACIÓN Y EL GUIÓN ESTÁN MUY CUIDADOS, Y HARÁN LAS DELICIAS DE CUALQUIER AFICIONADO A LA CIENCIA FICCIÓN

«Aquanox» ha resultado ser un juego excelente. Su original ambientación, la sólida historia y su indudable mérito técnico, sumados al acertado respeto a ciertas fórmulas tradicionales y muy válidas del género de la acción, hacen de este título uno de los más destacados juegos de su categoría.

G.P.H.

Toma nota

Acción clásica, pero bajo el agua y con auténticos alardes técnicos.

LO BUENO:
- ▲ Efectos gráficos que quitan el hipo.
- ▲ Atinada banda sonora y efectos de sonido.
- ▲ Historia interesante con montones de personajes para charlar.

LO MALO:
- ▼ El control podría estar más definido.
- ▼ Los modos multijugador son un poco escasos.

MODO INDIVIDUAL 80

MODO MULTIJUGADOR 70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La campaña hace que el modo individual **resulte más atractivo.**

SÓLO:
Lo mejor: Comprar nuevos submarinos y equipamiento.
Lo peor: No poder salvar en mitad de una misión.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Combatir en auténticas 3D.
Lo peor: La escasez de modos multijugador, que contrasta en el conjunto.

ALTERNATIVAS

STAR WARS: STARFIGHTER
Acción y espectáculo, pero ambientado en el universo Star Wars.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 65

ATTACK SQUADRON
Un juego de acción, con más detalles de simulador que «Aquanox».
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 58



Computer Hoy

Juegos

Nº 16 AGOSTO

TEST ESPECIAL
Test de todas las versiones y trucos para acabar con los súper villanos
Acción
Spider-Man

¿Violencia gratuita?
Acción Soldier of Fortune II
Lucha contra el III Reich en tu
Acción Medal of Honor Frontline



TRUCOS
Aprende a seguir el ritmo
Habilidad
Britney´s Dance Beat
Llega hasta el barco Albhed
Rol Final Fantasy X

TODOS LOS JUEGOS PROBADOS EN 36 ORDENADORES DIFERENTES

- ✓ LOS TEST DE PC Y CONSOLAS MÁS RIGUROSOS
- ✓ LAS PRUEBAS DE HARDWARE MÁS FIABLES
- ✓ TODA LA ACTUALIDAD PARA JUEGOS DE PC Y CONSOLA



HARDWARE
PS2, Xbox y GameCube
COMPARATIVA
Tres consolas frente a frente

PRÁCTICO
Pásate al MP3
Convierte tu música preferida

8 424094 002430 00016



✓ REGALO CD
JUEGO COMPLETO ORIGINAL

ESTE MES EN COMPUTER HOY JUEGOS...

MILLENNIUM RACER

La carrera futurista más rápida

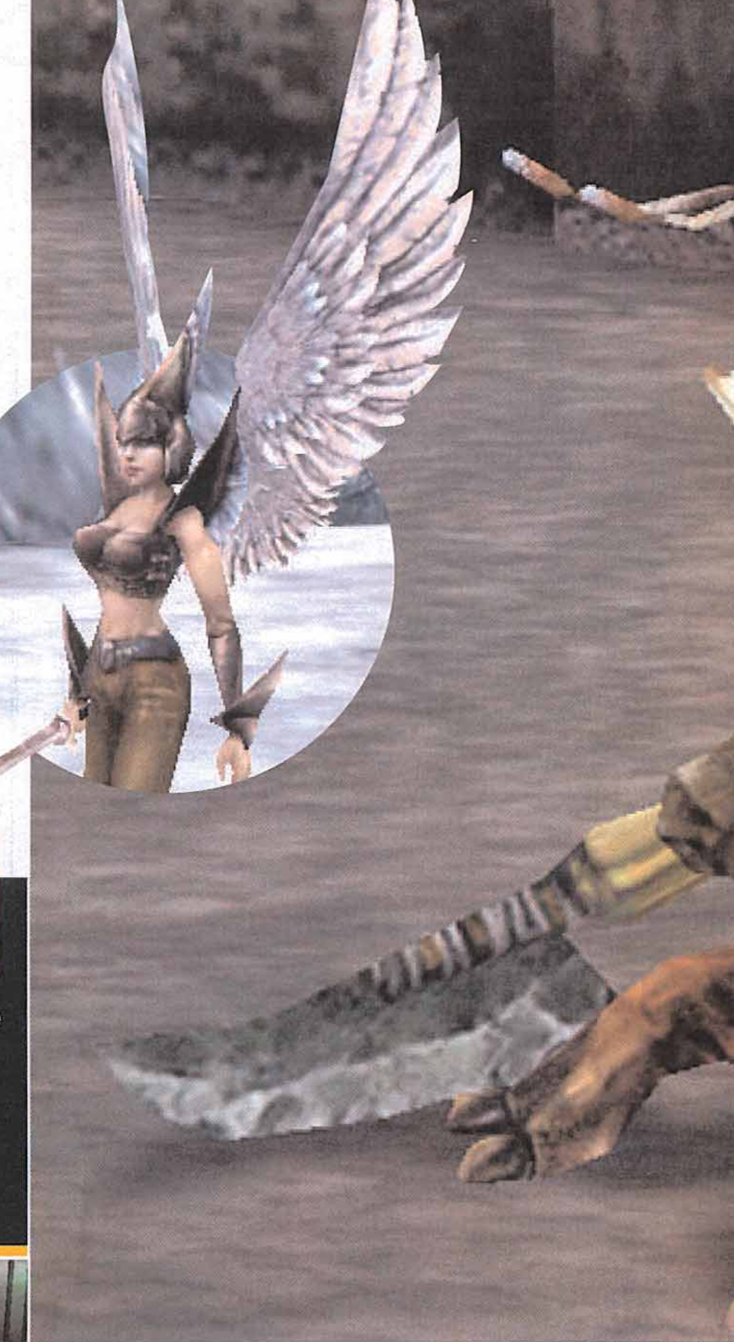
- Elige entre distintos modelos de motos futuristas.
- Lucha a velocidades de vértigo por el campeonato universal contra oponentes de altura.
- Personaliza tu piloto cambiándole su apariencia y colocando en su lugar una fotografía tuya.



Etherlords

Estrategia profunda

El mundillo de los juegos de cartas coleccionables no tenía hasta ahora ningún juego de ordenador que le hiciera realmente justicia. «Etherlords» ha resultado ser el juego que todo cartófilo estaba esperando.



En Micromanía somos grandes aficionados a los juegos de cartas coleccionables como "Magic, El Encuentro", "Star Wars" o "Leyenda de los cinco anillos". Los encontramos muy interesantes porque exigen estrategia y planificación metódica, dos atributos característicos de nuestro hobby. Es por eso que hemos recibido con gran expectación «Etherlords», un título que pretende aunar lo mejor de ambos mundos, el PC y las cartas. No es la primera vez que se intenta hacer algo así, pero nos satisface constatar que, hasta la fecha, es el juego que más nos ha gustado.

Dos grandes virtudes

Los méritos de «Etherlords» son fundamentalmente dos. Por un lado, ofrece un sistema de juego atractivo y flexible tanto para el jugador de cartas experto como el novato. Goza de una ambientación de corte fantástico y cimienta sus bases en los conceptos instaurados por el popular "Magic", del que ya se hizo una desafortunada adaptación para PC hace unos cuantos años.

La segunda gran virtud de «Etherlords» es haber sabido dotar a este atractivo sistema de juego de un apartado gráfico extraordinario, hasta el punto de convertirse en el nuevo referente técnico de la estrategia por turnos. Cada mago y criatura invocada está dotada de elaboradas animaciones y presenta un aspecto poco menos que impecable en cuanto a número de polígonos y texturas. Del mismo modo, los sortilegios, habilidades especiales y encantamientos despliegan unos efectos especiales espectaculares

La referencia

EMPIRE EARTH

- «Etherlords» es un juego por turnos, y «Empire Earth» es un juego de estrategia en tiempo real.
- Los gráficos de «Etherlords» están más trabajados y mejor animados.
- Las estrategias que llevan a la victoria en «Etherlords» son más elaboradas y profundas.



Los efectos especiales para las invocaciones pueden desactivarse si se desea jugar más rápido.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 1,6 GHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 MMX, GeForce 2 Ultra 64 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Español** (voces, textos y manual) Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) Estudio: **Nival Interactive** Compañía: **Fish Tank** Distribuidor: **Zeta Games** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **29,95 euros** (*4.983 Ptas.*) Página Web: **www.etherlords.com/** Demo, fondos de escritorio, forums, fax, mapas extra, e incluso música descargable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de campañas: **2** Modos y variantes de juego: **4 (misión individual, duelo contra la máquina, campaña y duelo multijugador)** Numero de razas: **4** Editor: **No** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **1(duelo)** Número de jugadores: **2** Opciones de conexión: **Internet (Gamespy) y LAN.**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 300 Mhz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **1,4 GB MB** Tarjeta 3D: **8 MB** Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 500 Mhz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **1,4 GB** Tarjeta 3D: **8 MB** Módem: **56k**



Los orígenes

LOS JUGADORES DE MAGIC, el popular juego que inició la moda de los juegos de cartas coleccionables, se encontrarán en su salsa con «Etherlords». Las reglas son bastante parecidas, por no decir plagiadas, si bien han sido modificadas para que resulten más accesibles e intuitivas. La automatización de ciertos procesos básicos de juego es su mayor virtud.

LAS ESCUELAS DE MAGIA en «Etherlords» son sólo cuatro, una menos que en "Magic", y a diferencia de éste, no se pueden combinar entre sí, lo cual limita considerablemente el diseño de las barajas. Esto, obviamente, se ha hecho así para equilibrar más fácilmente las numerosas cartas disponibles, lo cual repercute en la afinada inteligencia artificial.

■ El mapa amplía enormemente las posibilidades tácticas.

■ En los duelos largos se pueden producir situaciones muy complejas.

■ Las habilidades de los héroes hacen los combates más interesantes.

■ Las animaciones hacen que los combates sean espectaculares.

LOS PERSONAJES ESTÁN DOTADOS DE ELABORADAS ANIMACIONES Y PRESENTAN UN ASPECTO IMPECABLE.

que redondean un apartado técnico que merece toda nuestra admiración. En ningún momento da la sensación de que estemos manejando cartas, sino que realmente parece que se esté librando una reñida batalla entre dos hechiceros.

Los modos de juego contemplados son básicamente dos: un duelo simple en el que configuramos nuestra baraja y luchamos contra un rival computerizado o humano y una batalla estratégica en la que manejamos a héroes por un escenario estilo «Heroes of might & magic», recogiendo recursos y mejorando la baraja. Esta segunda modalidad incluye a su vez dos campañas completas y diez misiones más para jugar de forma aislada.

«Etherlords» es un estupendo título que, por fin, hace justicia al mundillo de las cartas coleccionables en PC. Altamente recomendable para cualquiera que le guste el género de la estrategia por turnos bien planteada y mejor resuelta.

G.P.H.

■ **ALTERNATIVAS**

STAR TREK CONQUEST ONLINE
Un apartado técnico tremendamente primitivo hacen de ésta una pobre elección. Sólo para "trekkies".
▶Comentado en MM 68 ▶Puntuación: 80

MAGIC THE GATHERING
La versión oficial de "Magic" para PC tiene mala inteligencia artificial y muchos errores de programación.
▶Comentado en MM 26 ▶Puntuación: 80

Toma nota

Magistral adaptación del mundo de las cartas coleccionables al PC.

LO BUENO:
- ▲ Excelente representación gráfica.
- ▲ Sistema de juego sencillo, pero de implicaciones profundas.
- ▲ Numerosas ayudas "in game".

LO MALO:
- ▼ No se pueden combinar dos escuelas de magia en una misma baraja.
- ▼ Algunos errores menores de traducción.

MODO INDIVIDUAL 80

MODO MULTIJUGADOR 75

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador sólo cubre uno de los dos modos básicos de juego.

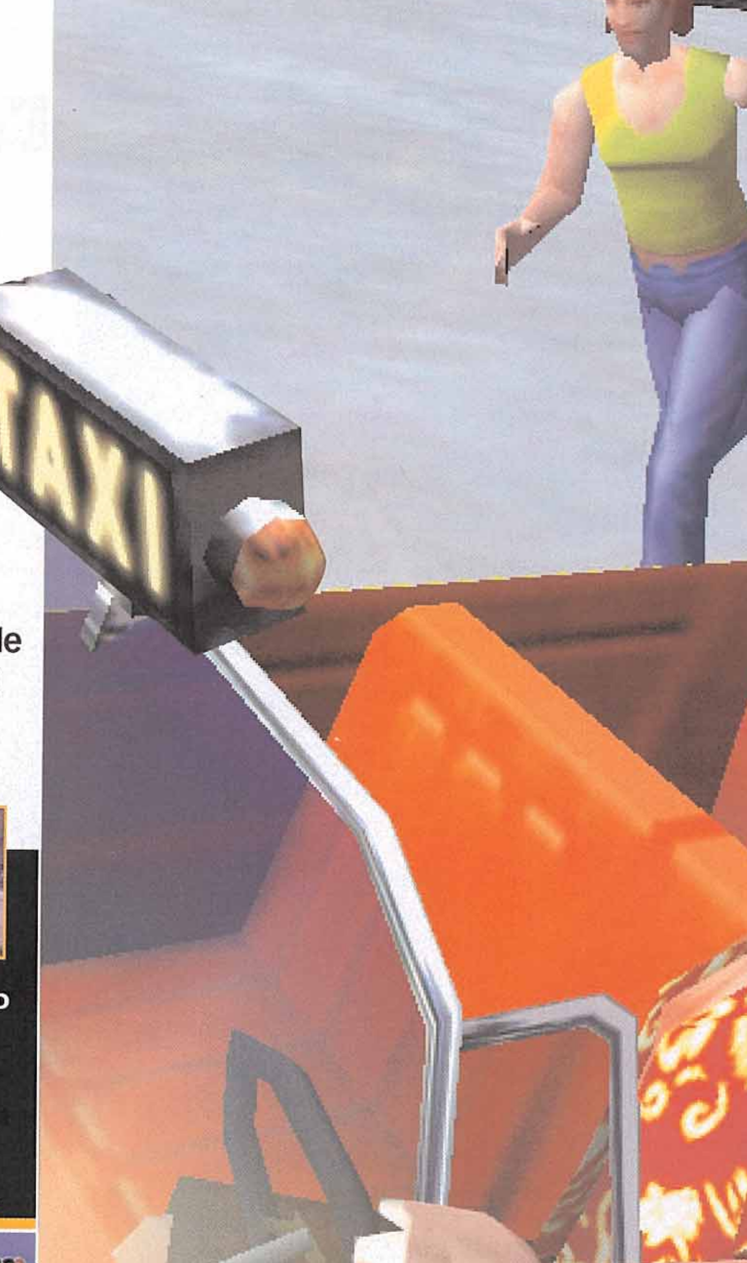
SOLO:
Lo mejor: El modo campaña, con héroes que ganan experiencia.
Lo peor: La dificultad es bastante elevada.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Diseñar la composición de la baraja.
Lo peor: Sólo hay duelos, no se juega en el mapa estratégico.



Crazy Taxi

Más vale tarde que nunca

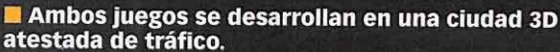


Por fin podemos disfrutar de uno de los mejores arcades de conducción realizados por Sega. Una adaptación fidedigna y divertida que garantiza horas de entretenimiento sin demasiados quebraderos de cabeza.

Un frenético arcade de conducción protagonizado por un taxista, que transporta viajeros por una ciudad colapsada por el tráfico; esa podría ser la definición de un clásico en la historia de los videojuegos: «Crazy Taxi».
El objetivo es ganar la mayor cantidad de dinero posible dentro del estrecho margen de tiempo establecido. Obtenemos dinero transportando viajeros hasta su destino en el menor tiempo posible y conduciendo peligrosamente, ya que las piruetas más arriesgadas puntúan como combos. Nuestro principal enemigo será el tiempo (que prorrogamos finalizando "carreras"), pero si colisionamos demasiadas veces contra otros vehículos, el cliente se asustará y saltará del taxi, haciéndonos perder el importe íntegro de la carrera y obligándonos a buscar un nuevo cliente con el que proseguir nuestro frenético trabajo. Suena divertido, ¿no?

La referencia

GTA III


■ **Ambos juegos se desarrollan en una ciudad 3D atestada de tráfico.**

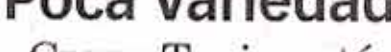

■ **En «Crazy Taxi» nuestro coche no se deforma por culpa de las colisiones; en «GTA III» sí.**

■ **En «Crazy Taxi» conducimos un taxi; en «GTA III» conducimos turismos, camiones de bomberos, coches de policía, ambulancias, etc...**



■ **La física de conducción no es demasiado realista, aunque resulta muy espectacular.**

Poca variedad


«Crazy Taxi» está protagonizado por cuatro taxistas, que conducen sendos vehículos, con cualidades y defectos característicos. El juego incluye tres modalidades diferentes de juego (arcade, original y crazy box). La primera aplica las reglas de la máquina recreativa, la segunda las de la versión Dreamcast y la última plantea pruebas de habilidad para mejorar nuestro control del vehículo. Esta última opción incluye minijuegos muy originales y divertidos, aunque se echa en falta mayor variedad entre las modalidades principales de juego (arcade y original), que apenas difieren entre sí.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶ CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶ RAM: **256 MB** ▶ Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶ Módem: **LAN**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC, Dreamcast, Playstation 2** ▶ Género: **Velocidad / Arcade** ▶ Idioma: **Inglés** (voces y textos), **castellano** (menús y manual) ▶ Edad Recomendada (ADESE): **TP** ▶ Estudio: **AM2 / Hitmaker** ▶ Compañía: **Empire** ▶ Distribuidor: **Planeta Interactive** ▶ Número de CDs: **1** ▶ Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶ PVP Recomendado: **29,95 euros** *(4.983 pesetas)* ▶ Página web: http://**www.crazytaxi.com** Paupérrima información en esta web oficial.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶ Personajes disponibles: **4** ▶ Escenarios: **1** ▶ Editor: **No** ▶ Multijugador: **No tiene** ▶ Modos multijugador: **No aplicable** ▶ Número de jugadores: **No aplicable** ▶ Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶ CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶ RAM: **64 MB** ▶ HD: **151 MB (+ 200 MB para intercambio)** ▶ Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** ▶ Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶ CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶ RAM: **128 MB** ▶ Tarjeta 3D: **32 MB** ▶ Módem: **No requiere**



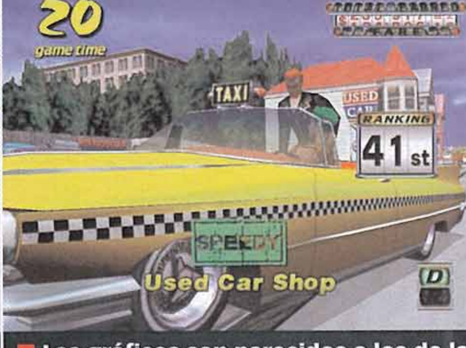
En taxi y a lo loco

CONDUCIR en «Crazy Taxi» es una tarea de locos. Las calles están atestadas de coches y apenas tenemos tiempo para cumplir los objetivos. No en vano, cuanto más a lo loco conduzcamos, más puntos obtendremos.
La ciudad en que se ambienta el juego está construida con todo lujo de detalles (tiendas de marcas reales) y resulta muy convincente para el jugador.

LA MÚSICA juega un papel fundamental en la ambientación del juego. En ella han participado dos grupos punteros del estilo hardcore norteamericano, como son Bad Religion o los Offspring, que con sus contundentes canciones arropan la acción frenética que se desarrolla en el juego, entre carrera y carrera. Un taxi de lo más marchoso, el nuestro, como veis.



Las pruebas del modo Crazy Box son variadas y divertidas.



Los gráficos son parecidos a los de la versión Dreamcast.



El juego esconde infinidad de secretos que alargan su vida útil.



El sistema de juego es sencillo pero muy divertido.

UNA CONVERSIÓN EXACTA DEL JUEGO DE DREAMCAST, DIVERTIDA PERO UN TANTO ANTICUADA TÉCNICAMENTE

La ciudad que sirve como escenario de juego es enorme y está reproducida con todo lujo de detalles. En general, los gráficos son buenos, coloristas y están calcados de la versión original. La conversión de PC incluye, sin embargo, notorios errores de clipping y detección de colisiones que, sin impedir la jugabilidad, resultan molestos y desconcertantes. Se echa en falta el uso de un sistema físico más realista y menos exagerado, así como la deformación del vehículo tras repetidas colisiones.
El sonido está bien conseguido (tanto las voces como los efectos), aunque destaca sobremanera la potente banda sonora, compuesta por una selección de canciones de estilo "hardcore", muy adecuada para ambientar el juego.

Recomendable

El tiempo no pasa en balde y, aunque es igualmente divertido, «Crazy Taxi» se ha quedado un poco anticuado. Se echa en falta la implementación de nuevos contenidos (no incluye opciones para multijugador, por ejemplo) o mejoras respecto a la versión Dreamcast (en el apartado gráfico, sin ir más lejos). No obstante, es una ocasión magnífica para redescubrir un auténtico clásico que creó escuela y que, en su momento, hizo disfrutar de muchas horas de diversión a los usuarios de Dreamcast.



I.C.C.

Toma nota

Fiel al original, el juego mantiene la esencia de la recreativa.

LO BUENO:
- Los gráficos son bonitos y muy divertidos.
- La energética banda sonora.

LO MALO:
- Problemas de "clipping" y en la detección de colisiones.
- El sistema de física es muy poco realista.
- Con el tiempo, el juego se hace bastante repetitivo.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
70	NO TIENE

ALTERNATIVAS

THE ITALIAN JOB
Es un juego mezcla de conducción y arcade, ambientado en ciudades enormes.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 65

F1 2002
Es una buena opción, si buscas un simulador de conducción de Formula 1 realista y bien diseñado.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 90



Stealth Combat: Ultimate War

Un buen intento

Aunque escarbar en el género de la acción para encontrar nuevas ideas no es nada sencillo, la ambición por ser diferente puede dar resultados. Y aunque «Stealth Combat» es un intento voluntarioso, no resulta del todo satisfactorio.

Un pequeño grupo de fuerzas especiales es la última esperanza en un mundo bipolar abocado al desastre atómico. Ayudándonos del último grito en maquinaria bélica y rastreando el planeta desde Siberia a los Andes, debemos evitar la guerra cumpliendo los objetivos que plantean las 22 misiones del juego, que van desde simples escaramuzas hasta misiones de espionaje y reconocimiento del terreno. Todo ello pilotando la amplia gama de vehículos que este juego de acción pone a nuestro alcance.

La referencia



MEDAL OF HONOR

- **«Stealth Combat» ofrece misiones demasiado sencillas y lentas.**
- **El juego de Cryo tiene un aspecto general descuidado, sin el acabado de «Medal of Honor».**
- **En «Stealth Combat» podemos pilotar un gran número de vehículos.**



Las misiones son una escaramuza constante entre vehículos por tierra, mar y aire.

Jugabilidad por pulir

El principal problema de «Stealth Command» es que las partes más originales presentan problemas de jugabilidad, y aquellas en las que podríamos estar jugando a cualquier otro clon de combate motorizado son las que soportan el peso del título. Buena parte de las misiones incluye tareas de infiltración con jeeps ligeros incapaces de sostener un combate con el enemigo. Evitar entrar en el campo de visión del adversario, sin embargo, acaba siendo infernal gracias a la desobediencia de la cámara y al inadecuado control. Las misiones aéreas son un respiro saludable, pero la poca agilidad del aparato hace imposible un uso adecuado de las armas. Al final, lo más divertido acaban siendo las genéricas misiones de disparo con tanques pesados, en las que al menos no es necesario vérnoslas con la desafortunada exploración del terreno enemigo.

Por último, aunque es posible asignar órdenes a las tropas amigas que componen nuestro equipo, éstas

Infomanía

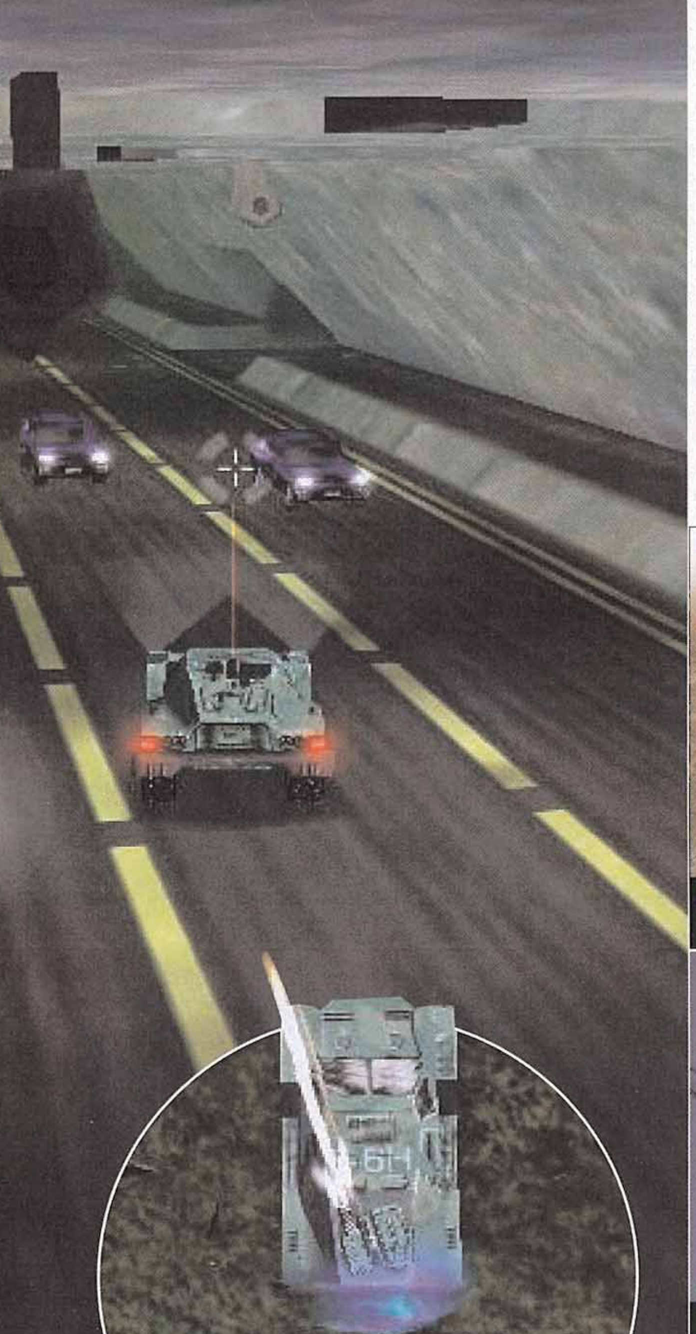
ANALIZADO EN: ▶ CPU: **Pentium 4 1.7MHz; Pentium III 633MHz** ▶ RAM: **256 MB; 64 MB** ▶ Tarjeta 3D: **GeForce 2 64 MB; TNT2 16MB** ▶ Conexión: **56K**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶ Género: **Acción** ▶ Idioma: **Castellano** (texto y manual) ▶ Edad Recomendada (ADESE): **+13** ▶ Estudio: **Deck 13** ▶ Compañía: **Cryo** ▶ Distribuidor: **Cryo** ▶ Número de CDs: **1** ▶ Fecha de Lanzamiento: **12/06/02** ▶ PVP Recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* ▶ Página Web: ***www.dreamcatchergames.com/stealthcombat*** En la página americana del juego es posible descargar banda sonora, trailer, demo y algunos bocetos de vehículos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶ Número de fases: **22** ▶ Modos de juego: **1** ▶ Número de vehículos: **20** Número de escenarios: **8** ▶ Editor: **No** ▶ Multijugador: **No** ▶ Modos multijugador: **No aplicable** ▶ Número de jugadores: **No aplicable** ▶ Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶ CPU: **Pentium II/K6 300 MHz** ▶ RAM: **32 MB** ▶ Disco duro: **400 MB** ▶ Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶ CPU: **Pentium III 500MHz** ▶ RAM: **128 MB** ▶ Disco Duro: **400 MB** ▶ Tarjeta 3D: **32 MB Direct3D** ▶ Módem: **No requiere**



Solo o en compañía

SI CONTROLAMOS a un equipo, las unidades se muestran en la esquina superior derecha. Es posible cambiar libremente de unos a otros, algo especialmente útil si conjugan cualidades como fuego antiaéreo y terrestre. También se puede asignar órdenes de ataque muy sencillas, útiles para entretener al enemigo y concentrarse en los objetivos de la misión.

EN LAS MISIONES en solitario del juego, a menudo es necesario infiltrarse en zona enemiga sin ser descubierto. Para ello habrá que prestar atención al mapa, que muestra la línea de visión de las unidades enemigas más cercanas. Salvar constantemente será el remedio contra la desesperación que se siente en ocasiones.



Las misiones aéreas son complicadas debido al impreciso control.



Pese al bajo nivel general, el aspecto gráfico sorprende en ocasiones.



El elemento estratégico del juego es insignificante por su sencillez.



Hay multitud de problemas que minan la jugabilidad y la diversión.

EL JUEGO TIENE PROBLEMAS BASTANTE EVIDENTES DE DISEÑO, QUE DERIVAN EN UN CONJUNTO MUY IRREGULAR

resultan tan simples que a duras penas puede considerárselas un elemento estratégico del juego.

Visualmente irregular

Respecto al apartado gráfico, surge la duda de si el juego estaba realmente listo para salir al mercado. Los competentes efectos de luz y el atractivo diseño de algunos tanques contrastan con los flagrantes defectos de colisión del terreno, la superposición de polígonos y algunos niveles que no pasan el corte (frente a la bellísima misión en el desierto de Oriente Medio).

Cuando se juega de principio a fin, «Stealth Combat» ofrece ciertos momentos de satisfacción, como el desarrollo de la trama, que se produce de forma progresiva y con algunos giros de interés. Y es justo decir que algunas de las últimas misiones llegan a resultar bastante divertidas.

A pesar de ello, resulta embarazoso recomendar un producto que, como ocurre en este caso, cada dos minutos parece estar todavía en fase de testeo y en el que el jugador se pelea más con la cámara y los controles que con los propios enemigos de cada una de las misiones. Es razonable pensar que unos meses más de puesta a punto le habrían ayudado a solventar buena parte de los problemas que presenta. Un loable intento pero no muy conseguido.

D.O.P.

Toma nota

Realización algo descuidada en un conjunto no muy convincente.

LO BUENO:
- La misión de Oriente Medio demuestra que el juego tiene potencial.
- Pese al bajo nivel general, el aspecto gráfico sorprende en ocasiones.

LO MALO:
- Demasiado convencional.
- La ausencia de multijugador.
- Acabado descuidado.

MODO INDIVIDUAL
45

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

ALTERNATIVAS

C&C RENEGADE
Resulta un intento infinitamente más serio y convincente de mezclar la acción con la estrategia.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 98

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO
Un juego de combate, pero ambientado en "Star Wars".
▶Comentado en MM 76 ▶Puntuación: 40

4X4 Evo 2

La evolución sobre ruedas

Adéntrate en los escenarios más salvajes y espectaculares de la naturaleza, como conductor de los 4X4 más impresionantes de hoy en día, en la secuela de un programa que como su antecesor, sacrifica el realismo en aras de una mayor jugabilidad.

Apostando claramente por el arcade más jugable, «4x4 Evolution 2» nos presenta un juego de carreras y conducción todo terreno que destaca por sus espectaculares gráficos y su sencillez de manejo.

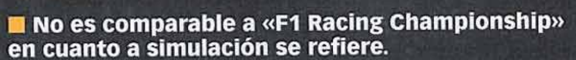
Las opciones

En el juego tendremos que conducir un todo terreno en distintas situaciones, que pueden ser una carrera contrarreloj, una carrera rápida (en la que elegiremos circuito y número de competidores), una competición o incluso en misiones especiales, algo que resulta muy original en el género.

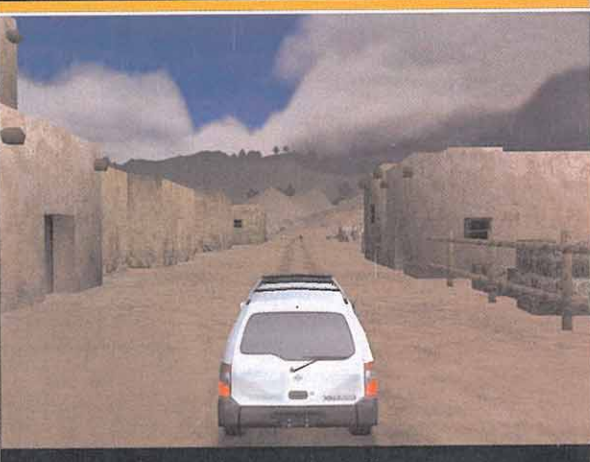
El modo de competición, es el más destacado y el principal. Aquí podremos competir de 1 a 20 vueltas contra siete adversarios controlados por el ordenador, y conseguir premios en metálico que nos ayudarán a mejorar nuestro coche.

La referencia

F1 RACING CHAMPIONSHIP



- **No es comparable a «F1 Racing Championship» en cuanto a simulación se refiere.**
- **Aspira a entretener sin complicarse la vida en la multitud de detalles que ofrece «F1 Racing».**
- **Su público es más amplio que el de «F1 Racing Championship», porque es mucho más arcade.**



Los parajes por los que transitaremos con nuestro todoterreno poseen una bella factura.

En cuanto a los vehículos, podremos seleccionar tres clases. Los clásicos modelos de concesionario y los coches totalmente "custom" o personalizados en los que iremos invirtiendo nuestras ganancias en las carreras a fin de conseguir la máquina más potente y equilibrada posible. Nissan, Dodge, GMC, Toyota, Mitsubishi y así hasta un impresionante elenco de unos 120 coches entre los que podremos seleccionar nuestro vehículo favorito.

Misiones especiales

Como ya hemos comentado, el programa ofrece una serie de misiones especiales en el modo de carrera o campaña. Desde ayudar a un pueblo devastado por un terrible seísmo, hasta buscar tesoros arqueológicos



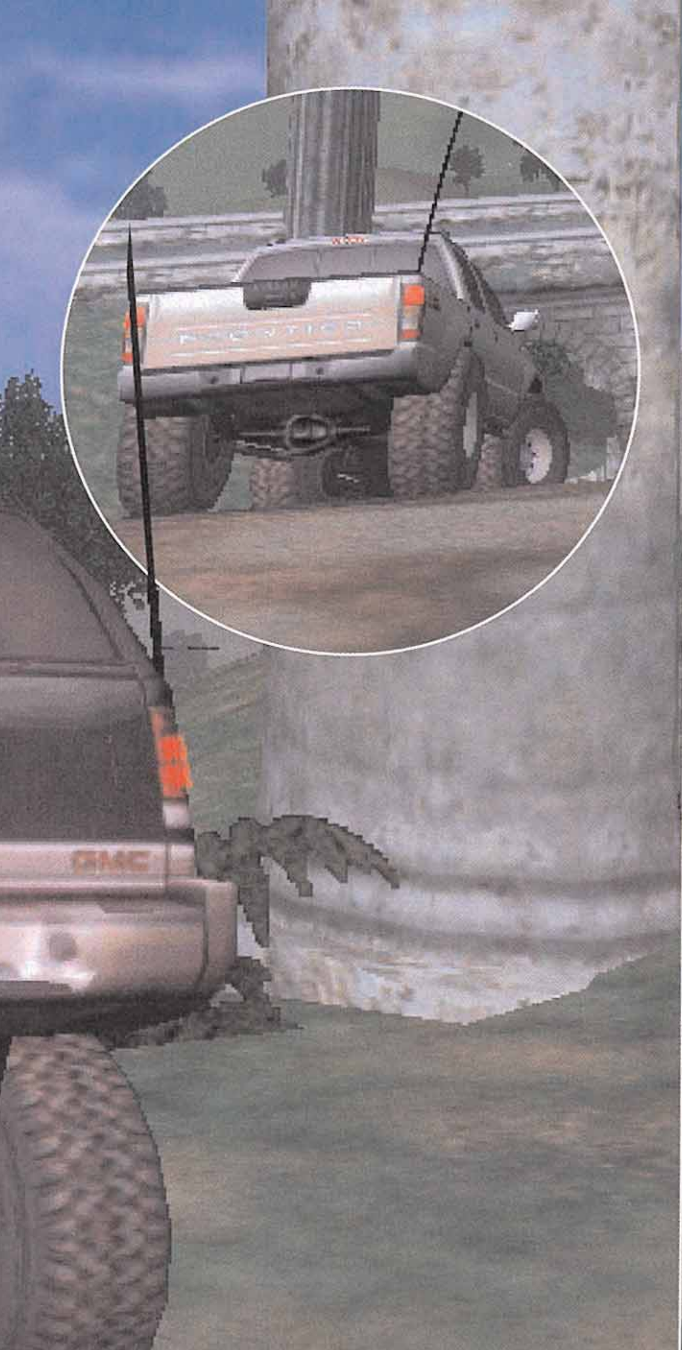
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 a 1.6 MHz, Pentium III a 450MHz** ▶RAM: **256 MB, 128MB** ▶Tarjeta 3D: **nvidia GeForce 4 MX** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Inglés** (textos y voces), **Castellano** (manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **Todos los públicos** ▶Estudio: **Terminal reality** ▶Compañía: **Take 2** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **3/5/02** ▶PVP Recomendado: **32,95 euros** *(5.483 Ptas)* ▶Página Web: ***www.4x4evolution.com*** Descargas, pantallas, información sobre el juego y algunos "links" interesantes.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Numero de recorridos: **30** ▶Número de coches: **Unos 120** ▶Escenarios: **32** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos Multijugador: **Carrera** ▶Número de jugadores: **Hasta 7** ▶Opciones de conexión: **Internet, LAN, 2 jugadores en el mismo ordenador, en pantalla partida.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 3, 4 ó Athlon a 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, de 32 MB** ▶Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 a 1.6 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **1.5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí , 32MB** ▶Módem: **ADSL**



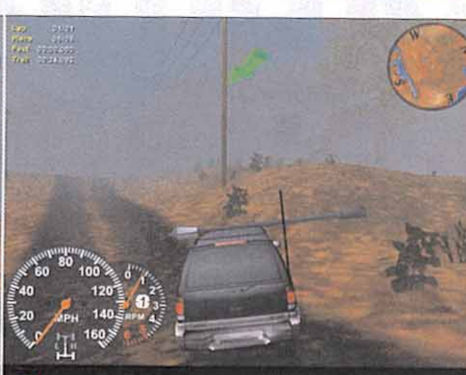
Elige y disfruta

LA VARIEDAD DE VEHÍCULOS de que disponemos en el juego es verdaderamente enorme. Y no sólo por las marcas, sino también por la disponibilidad de añadirles nuevas piezas y redecorarlos a nuestro gusto. La diferencia de conducción entre ellos también varía, debiendo elegir el más adecuado a nuestra conducción, por sus características específicas.

LOS RECORRIDOS disponibles a lo largo de las carreras son uno de los puntos fuertes del programa. Disfrutaremos de unos bellos entornos naturales y de las condiciones climatológicas más adversas. Niebla, lluvia e incluso nieve nos asaltarán para hacernos perder esas valiosas décimas de segundo que nos harán falta para ganar el oro en la carrera.



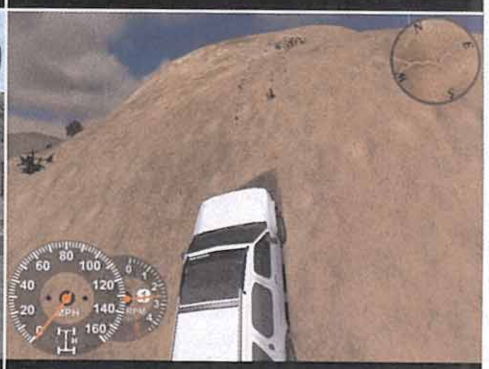
La niebla es uno de los efectos climatólogicos incluidos en el juego.



Uno de los peores fallos es que no se reflejan los daños en la carrocería.



Además de la carrera en sí, se ofrece una serie de misiones especiales.



Se pueden buscar atajos en los recorridos pero, ¡a qué precio!

LA POCA SENSACIÓN DE VELOCIDAD HACE QUE SEA DIFÍCIL SENTIR LA EMOCIÓN DE UNA COMPETICIÓN REAL

donde la maravilla, en sí, es contemplar los excelentes escenarios que cautivan al usuario por su gran calidad gráfica. Eso sí, necesitaremos de una máquina potente para disfrutarlos.

Los escenarios de carrera son estupendos también, con una ambientación sensacional, con paisajes de gran belleza y efectos climatólogicos de todo tipo.

Un punto negro principal que hay que subrayar es el escaso realismo. Puedes ir embistiendo los laterales de la calzada, o golpeándote contra los árboles del camino, que la chapa del coche no mostrará el más mínimo arañazo. Además, la dirección no transmite sensación de esfuerzo, y los derrapajes en las curvas no ofrecen la sensación de conducción. En fin, para resumir podríamos decir que «4X4 Evo 2» no tiene la seriedad de un simulador, pero resulta muy divertido, y en algunos aspectos incluso original.

J.C.

Toma nota

Es espectacular y atractivo, pero muy poco realista. Un buen arcade.

LO BUENO:
- La excelente calidad gráfica.
- La oferta de misiones especiales.
- Poder circular disfrutando del paisaje y el entorno.

LO MALO:
- Muy poco realismo en la conducción y no tiene daños en la carrocería de los todoterreno.
- Requiere de máquina potente para poder disfrutar de todo el grafismo.

MODO INDIVIDUAL: **65**

MODO MULTIJUGADOR: **70**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las carreras entre siete competidores humanos **son apasionantes.**

SOLO:
Lo mejor: El reto de intentar arañar unas décimas por vuelta.
Lo peor: La IA de los rivales no es muy buena.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Diversión, emoción, el "pique" por la merecida victoria.
Lo peor: Largas esperas para encontrar oponentes.

ALTERNATIVAS

OFF ROAD RACING
Es algo antiguo, pero todavía válido. Menos espectacular pero infinitamente más realista.
▶Comentado en MM 76 ▶Puntuación: 85

SCREAMER 4X4
Buenos gráficos, tan divertido como «4X4 Evo 2» y consigue introducirnos más en el ambiente de la carrera.
▶Comentado en MM 71 ▶Puntuación: 87

Gore Ultimate Soldier

En otro tiempo...

El proyecto de «Gore» se puso en marcha hace ya más de cuatro años. Durante ese tiempo hemos visto grandes producciones que han hecho crecer los juegos de acción, situando el género en un nivel muy difícil de superar.

A mediados del siglo XXI la mayor parte de los recursos terrestres están a punto de agotarse, y los núcleos urbanos se encuentran sumidos en el caos. Y alguien tiene que arreglar el entuerto.

Sí, lo habéis adivinado; tras tan "original" argumento se esconde otro arcade de acción subjetiva. Con la ayuda de toda una plantilla de armas futuristas deberemos hacer frente a interminables hordas de neopunks navajeros, obesos macarras bebedores de cerveza y asesinos de los bajos fondos en general. Todos ellos dispuestos a presentar batalla de frente y sin atisbo alguno de inteligencia plausible. En «Gore» gana el que dispara antes.

Nada nuevo

Puede parecer duro, pero si analizamos objetivamente «Gore» nos encontramos con un arcade lineal y repetitivo, a cuyo tiempo de desarrollo apenas podemos encontrar justificación. Y es que a pesar de que los gráficos mantienen el tipo respecto a otros títulos como «Serius Sam», la dinámica de enfrentamientos apenas tiene algo que ofrecer a un género tan explotado como el de la acción.

En «Gore» la sensación de "ya visto" es a todas luces exagerada; lo limitado de las animaciones, el escaso número de enemigos y la nula interactividad de los escenarios no sólo rememora los gloriosos tiempos de «Quake», sino incluso los del clásico (pero a todas luces obsoleto) «Doom». Puede parecer increíble, pero para avanzar de nivel ni siquiera deberemos abrir puertas o recolectar llaves, basta con alcanzar el punto de llegada, recorriendo el

La referencia

MEDAL OF HONOR

- **«Gore» es un juego de corte fantástico y «Medal of Honor» realista.**
- **Tecnológicamente, «Gore» es muy inferior a nuestra referencia.**
- **«Gore» es infinitamente más fácil, se termina en un día. «Medal of Honor» lleva más tiempo.**



Si hay un aspecto en «Gore» que destaca sobre los demás, es el referido a los efectos de luz.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon 1.3 GHz, Pentium III 600 MHz** RAM: **512 MB, 256 MB** Tarjeta 3D: **Kyro II 64 MB, Voodoo 3 2000** Conexión: **Cable, ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Inglés** Edad Recomendada (ADESE): **18+** Estudio: **4D Rulers** Compañía: **Dreamcatcher Interactive** Distribuidor: **Cryo** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya a la venta.** PVP Recomendado: **29,99 euros** *(4.989 Ptas)* Página Web: http://**www.4drulers.com/gore/** Dispone de imágenes, foros de discusión, y una demo jugable, entre otras cosas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de fases: **17** Personajes disponibles: **10** Número de escenarios: **17** Incluye editor: **No** Soporte multijugador: **Sí** Modos multijugador: **4** Usuarios máximos: **16** Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Athlon / Pentium 350 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **700 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Modem: **56k, RDSI**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Athlon / Pentium 700 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **1,2 GB** Tarjeta 3D: **32 MB** Modem: **Cable, ADSL**



Multijugador clásico

NO TODO SON CONTRAS, ya que los incondicionales del disparo fácil y el desahogo rápido pueden llegar a disfrutar de buenos momentos en compañía del apartado multijugador. Los cuatro modos de enfrentamientos disponibles cumplen su función como se espera de ellos, proponiendo batallas agresivas y muy rápidas, al más puro estilo «Unreal Tournament».

LAS ARMAS DISPONIBLES representan uno de los puntos fuertes del juego, no sólo por sus variados efectos visuales, sino por sus espectaculares poderes destructivos. Desde un lanzallamas hasta un arrasador lanzamisiles, pasando por recortadas de scuatro tubos o rifles de láser que rebotan en la pared. Gracias a ellas la diversión en compañía está asegurada.



En diversas misiones contaremos con la ayuda de soldados aliados.



La sangre desplegada hace honor al título del juego.



Algunas armas provocan efectos devastadores en distancias cortas.



Los botiquines y cargadores también están presentes en el juego.

«GORE» LLEGA CON CIERTO RETRASO Y TANTO SU SISTEMA DE JUEGO COMO SU APARTADO TÉCNICO RESULTAN ALGO OBSOLETOS

único camino practicable. ¿Alicientes? Masacrar frenéticamente a cuantos enemigos se ponen en nuestro punto de mira y descubrir paulatinamente el poder destructivo de las armas disponibles. De entre todo lo dicho, sorprende la escasa duración del apartado de campaña individual. Cualquier jugador acostumbrado a otros títulos de acción podrá terminar sin demasiados problemas todas las misiones en apenas un día.

Sólo para incondicionales

Queda claro que «Gore» es un producto que bien podría haber dejado un buen sabor de boca hace dos años, pero hoy en día es lícito exigir algo más que un buen "matalotodo", entre otras cosas porque hay grandes juegos de acción que ofrecen esto y mucho más. Sólo recomendable para fans incondicionales de la acción.

J.M.

Toma nota

Simplemente entretenido y un poco obsoleto.

LO BUENO:
- Los efectos de luces de algunas armas.
- Funciona a la perfección incluso en equipos de gama baja.

LO MALO:
- El sistema de juego es absolutamente lineal y repetitivo.
- Las animaciones son muy pobres.
- Los escenarios carecen de cualquier interactividad.

MODO INDIVIDUAL 54

MODO MULTIJUGADOR 65

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El apartado multijugador es bastante **más ameno que el individual.**

SOLO
Lo mejor: Ideal para deshacerse del estrés.
Lo peor: Apenas implica un verdadero reto para un jugador normal.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las armas, exageradas y destructivas.
Lo peor: Las pantallas son las mismas que las de la campaña.

ALTERNATIVAS

C&C: RENEGADE
El último grito en acción, con un multijugador de escándalo y una campaña para fans de C&C.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 98

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Su argumento es bastante lineal, pero resulta tremendamente adictivo.
▶Comentado en MM 84 ▶Puntuación: 97

Soccer Manager 2002

¿La gran esperanza?

La pretensión de «Soccer Manager» es ofrecer un simulador de gestión futbolística que recree la experiencia de manejar un gran club, pero, ¿ha logrado su objetivo en este popular género?

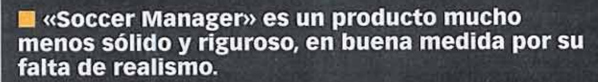
El juego que nos ocupa es un simulador de gestión en el que hemos de controlar todos los aspectos, tanto administrativos como deportivos, de un equipo de fútbol, en la línea de la añorada serie «PC Fútbol», pero sin la posibilidad de controlar a los jugadores durante los partidos y, además, con muchas y muy evidentes limitaciones con respecto a aquél. Y no es que el juego carezca de características interesantes, porque, por ejemplo, el sistema de entrenamientos, que utiliza sencillos minijuegos para mejorar las habilidades de los jugadores, es todo un hallazgo. Además, podemos elegir nuestro equipo entre ocho países con doce divisiones diferentes, lo que no está nada mal, y el control del juego resulta sencillo, algo siempre importante en los títulos de este género.

Desgraciadamente, los problemas que aquejan a «Soccer Manager 2002» son mucho más numerosos que sus virtudes. Entre todos ellos destaca sin duda el sistema de reproducción de los partidos, que utiliza una perspectiva isométrica anticuada, una resolución bajísima, no permite cambiar de cámara y hace sumamente complicado repetir una jugada interesante. Igualmente, el sistema de fichajes es muy pobre, hasta el punto de que sólo nos permite fichar a jugadores que están sin equipo. Por último la ausencia de una licencia oficial es un lastre en un juego de este tipo, en el que el realismo es muy importante.

«Soccer Manager 2002» es, en definitiva, un compendio de esperanzas fallidas que acaban con cualquier rastro de veracidad. Le salva su asequible precio, aunque no convence en su conjunto.

D.O.P.

La referencia



CHAMPIONSHIP MANAGER

- **«Soccer Manager» es un producto mucho menos sólido y riguroso, en buena medida por su falta de realismo.**
- **«Soccer Manager» no cuenta con datos oficiales; «Championship Manager» sí.**
- **El sistema de fichajes y gestiones roza el surrealismo en «Soccer Manager», algo que no pasaba en «Championship Manager».**



La abundancia de imágenes en los menús hace que el interfaz resulte bastante sencillo.



Toda pretensión táctica queda anulada por el alocado ritmo de juego.

Toma nota

No triunfa en el intento de recrear la mecánica de un club de fútbol.

LO BUENO:
- La adquisición de habilidades.
- Es posible acelerar los partidos para hacerlos más llevaderos.

LO MALO:
- La imposibilidad de fichar jugadores de otros clubes.
- No tiene datos oficiales.

INDIVIDUAL 45

MULTIJUGADOR 35

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Ambos modos de juego resultan **muy poco logrados**

SOLO:
Lo mejor: Conseguir que el equipo adquiera la habilidad "Dios del fútbol".
Lo peor: La faceta de gestión del juego.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los 4 partidos en pantalla, aunque en el fondo no llega a funcionar.
Lo peor: Tener que esperar el turno.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **P4 1.7 MHz; P III 633 MHz** RAM: **256, 64 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 64 MB; TNT2 16MB** Modem: **56K**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Genero: **Deportivo/Mánager** Idioma: **Castellano** (texto y manual) Edad: **3+** Estudio: **Heartline /Funatics** Compañía: **JoWood Productions** Distribuidor: **Zeta Games** CDs: **1** Lanzamiento en España: **5/06/2002** PVP: **17,95 euros** *(2.987 Ptas)* Página web: **www.zetamultimedia.com** Brevísima información comercial, sin aliciente.

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 400 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **420 MB** Tarjeta 3D: **No** Modem: **No requiere**

Primitive Wars

Sin grandes sorpresas

El manido género de la estrategia en tiempo real da a luz a un nuevo vástago, que nos propone viajar a una sugerente prehistoria fantástica para comer filete de dinosaurio y luchar por la supremacía de nuestra tribu.

En estos tiempos que corren, con el género saturado de títulos a cual más competitivo, es difícil producir un juego de estrategia en tiempo real que sea realmente sorprendente. «Primitive Wars» tiene a su favor una evocadora ambientación prehistórico-fantástica, que nos traslada a una época en la que la caza y la recolección de alimentos eran la prioridad para sobrevivir. Sin embargo, y a pesar de que aporta algunos conceptos innovadores, al fin y al cabo la sensación que se nos queda es la de "esto ya lo he jugado antes". Lo cual en sí mismo sólo significa eso.

Y es que, en efecto, «Primitive Wars» recuerda tanto gráfica como conceptualmente a «Starcraft», algo nada malo, desde luego, pero que inevitablemente lo asocia a la infinidad de clones que dicho título ha engendrado en los últimos años.

Los diseñadores se han preocupado de incluir cuatro facciones bien diferenciadas, algo que, además de acentuar el parecido con el título de Blizzard, pone variedad suficiente como para satisfacer al usuario más exigente y también anima el apartado multijugador. Todo esto, sumado al concepto de cazar dinosaurios para ganar experiencia y regenerar los puntos de salud de las unidades, salva a «Primitive Wars» y lo hace merecedor de una valoración positiva, aunque su apartado técnico no esté a la altura de los tiempos que corren. En cuanto a las modalidades de juego, se incluyen cuatro campañas de 12 misiones, y dos modos multijugador. Pero se echa de menos un modo de escaramuza.

Un título correcto y entretenido, aunque a duras penas se destaca del pelotón.

G.P.H.

La referencia

EMPIRE EARTH

- **«Primitive Wars» tiene una ambientación primitivo-fantástica, mientras que «Empire Earth» se desarrolla a lo largo de la historia con unidades más realistas.**
- **Los gráficos de «Primitive Wars» son más rudimentarios y están peor animados.**
- **En «Primitive Wars» la recolección de recursos es más simple.**



Tener un líder del que depende la tribu recuerda en ocasiones a «Total Annihilation».



Los dinosaurios que se pueden cazar son muy variados, tanto en tamaño como agresividad.

Toma nota

Un juego correcto con un acabado técnico bastante regular.

LO BUENO:
- Estupenda ambientación.
- Las cuatro facciones están bien diferenciadas unas de otras.

LO MALO:
- Gráficamente limitado, aún sin pedirle que salga de las 2D.
- Aporta pocas ideas nuevas.

INDIVIDUAL 60

MULTIJUGADOR 65

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las cuatro facciones **enriquecen el multijugador**

SOLO:
Lo mejor: Poder escoger entre cuatro campañas muy diferentes.
Lo peor: No hay modo escaramuza.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Tiene buscador de partidas propio.
Lo peor: Hay pocos mapas iniciales; se tiene que recurrir al editor.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon 1 GHz** ▶ RAM: **256 MB** ▶ Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 400** ▶ Conexión: **Módem 56k**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶ Género: **Estrategia** ▶ Idioma: **Castellano** (Voces, textos y manual) ▶ Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶ Estudio: **Wizard Soft** ▶ Editor: **Arxel Tribe** ▶ Distribuidor: **Friendware** ▶ Número de CDs: **2** ▶ Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶ PVP recomendado: **42 euros** *(6.988 Ptas.)* ▶ Página web: ***www.primitivewars.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶ CPU: **Pentium 266 MHz MMX** ▶ RAM: **64 MB** ▶ Disco Duro: **800 MB** ▶ Tarjeta 3D: **No requiere** ▶ Módem: **56k**

Spike The Hedgehog

El aburrido rescate

A Spike le han robado la novia, y se dispone a emprender su rescate. Con este argumento, nos encontramos con un título que emplea toscos gráficos poligonales y un diseño demencial. El protagonista no tiene habilidades de ningún tipo, ni siquiera puede saltar, y cada uno de sus pasos debe introducirse mediante una pulsación individual de las teclas. Toda la mecánica gira en torno a esperar al momento justo para cruzar sin ser atropellado por los elementos móviles del escenario. La recogida obligatoria de estrellas para seguir avanzando estrangula la acción, y la impaciencia se convierte en nuestro peor enemigo. El resultado: un título desesperante.

G.P.H.



Todos los enemigos actúan igual, no hay diferencias entre unos u otros.



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 1.6 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Español** (Textos y manual) **No hay voces** ▶Edad recomendada (ADESE): **Sin especificar** ▶Estudio: **Horux** ▶Editor: **Xing** ▶Distribuidor: **Draque Multimedia** ▶Nº de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **14,95 euros** *(2.487 Ptas)* ▶Página web: ***www.draque.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM: **No especificado** ▶HD: **50 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Gráficos malos, acción repetitiva y poco más.

LO BUENO:
- Se parece un poco al clásico «Frogger».

LO MALO:
- Los gráficos son muy toscos.
- La música es demasiado repetitiva.
- La recogida de estrellas ahoga la acción.

INDIVIDUAL 20

MULTIJUGADOR NO TIENE

State of War

Estrategia de antaño

A menudo se dice que la estrategia en tiempo real es el género más difícil de todos, y «State of War» quizá sea un buen ejemplo de esta afirmación: hace unos diez años, probablemente habría sido un juego más que aceptable, pero hoy en día lamentablemente es incapaz de competir en igualdad de condiciones con los títulos del mismo género que inundan en la actualidad el mercado.

Y lo curioso del caso es que a este título ideas innovadoras no le faltan.

Apostando por la simplicidad por encima de todo, la tradicional producción de unidades con las que combatir se ha automatizado para que nuestra intervención se limite a dirigirlas al punto donde queremos que batallen. Es decir, a la guerra sin más.

Por otra parte, los distintos edificios no se destruyen sino que se capturan para ser utilizados en nuestro beneficio. Por último un curioso platillo volante compone la unidad principal de nuestro ejército, ejerciendo funciones de ataque, reparación y mejora de las diversas estructuras disponibles. Pese a todo, mucho nos tememos que el lamentable apartado gráfico y la pobreza general del diseño de juego relegan a «State of War» al farolillo rojo de la liga de juegos de estrategia en tiempo real. Hoy en día hay que ser capaz de ofrecer otras cosas.

G.P.H.



El uso de gráficos en 2D puede dar resultados mucho mejores que éste.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 1.6 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** (textos y voces), **castellano** (manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **Sin especificar** ▶Estudio:**Cypron Studio** ▶Editor: **Cristal Interactive** ▶Distribuidor: **Draque** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **14,95 euros** (2.487 Ptas.) ▶Página web: ***www.draque.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 233 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco Duro: **242 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **56 k**

Toma nota

No se puede comparar con ningún otro título del género.

LO BUENO:
- Explosiones vistosas.
- Algunos conceptos innovadores.

LO MALO:
- Técnicamente parece sacado de otra época.
- Excesivamente simple en todos los aspectos.

INDIVIDUAL 25

MULTIJUGADOR 20

Britney´s Dance Beat

Sólo para fans



■ El modo de juego "baile libre" introduce un poco de necesaria variedad.

Rara vez tenemos ocasión de analizar un juego del género musical, pero de vez en cuando, como en el caso del título que nos ocupa, los desarrolladores estiman que un juego tiene el suficiente tirón como para dar el salto desde las consolas al PC.

El tirón en este caso es, obviamente, el de su patrocinadora, una popular estrella del pop que causa furor entre los adolescentes. La mecánica de juego copia el concepto de un título llamado «Dance Dance Revolution», de origen japonés, que consiste en pulsar las teclas indicadas en el momento preciso. La gracia está en usar de una alfombra de baile para tal menester, una gracia que en el caso del PC se pierde con el aburrido teclado.

Gráficamente el juego puede resultar más o menos agradable, pero con sólo cinco canciones (más sus distintas remezclas) disponibles y la ausencia de cualquier modalidad multijugador, mucho nos tememos que se queda un poco corto, por lo que resulta difícil recomendarlo a nadie que no sea fan incondicional de Britney Spears.

G.P.H.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 1.6 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶TARJETA 3D: **GeForce 2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Genero: **Acción** ▶Idioma: **Inglés** (textos y voces) y **castellano** (manual) ▶Edad recomendada (ADESE) : **TP** ▶Estudio: **Hyperspace Cowgirls** ▶Compañía:**THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP: **34,95 euros** *(5.815 Ptas)* ▶Web: **http://www.britneyspears.com/game/**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **140 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Sólo para fans de Britney, el resto es mejor que se abstenga.

LO BUENO:
- ▲ Los vídeos desbloqueables con escenas inéditas de la cantante.
- ▲ Los bailarines se mueven de forma fluida y realista.

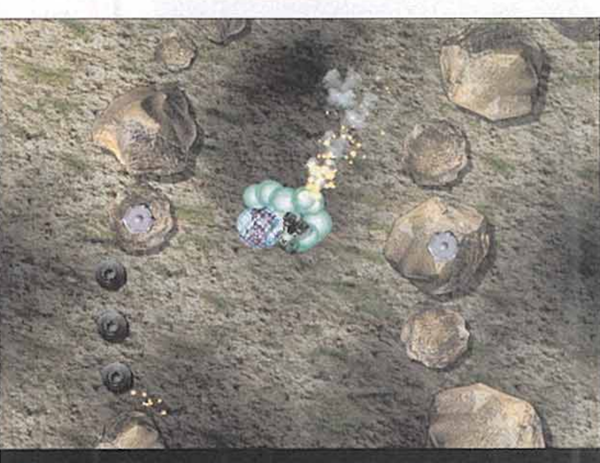
LO MALO:
- ▼ Pocas canciones.
- ▼ Falta un modo multijugador.

INDIVIDUAL 30

MULTIJUGADOR NO TIENE

Kombat Kars

Anacrónico



■ Los pésimos y diminutos gráficos no hacen nada por mejorar el juego.

El concepto que alimenta al diseño de este juego se remonta a los tiempos de «Super Sprint», una popular máquina recreativa muy de moda en los ochenta en la que había que competir en un circuito de vista aérea, controlando un coche muy pequeño.

A esta idea básica, «Kombat Kars» ha añadido el uso de diversas armas para enfrentarnos a los otros coches, y "scroll" para el circuito. Por desgracia, mucho nos tememos que los resultados distan mucho de emular el éxito del clásico de Atari. Entre otras cosas porque han pasado ya unos cuantos años y lo que antes podía resultar innovador, ahora se nos antoja excesivamente anticuado.

El principal problema del juego, en cualquier caso, es la maniobrabilidad de los coches, que impide cualquier intento de apuntar que no concluya con una colisión, con lo que la evidente ineficacia de las armas las relega a un lamentable segundo plano.

Es una pena, porque una correcta implantación de las armas quizá habría contribuido a darle un poco de vida a este título, que resulta a todas luces aburrido e incontrolable.

En cualquier caso, la simplicidad del modo principal de juego, la ausencia de multijugador y la casi inexistente calidad técnica nos impiden otorgar a este juego una valoración positiva.

G.P.H.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 1.6 GHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género:**Simulación** ▶Idioma:**Inglés** (textos), **No hay voces ni manual** ▶Edad recomendada (ADESE): **Sin especificar** ▶Estudio:**Positech** ▶Compañía:**Xing** ▶Distribuidor:**Draque Multimedia** ▶Número de CDs:**1** ▶Fecha de Lanzamiento:**Ya disponible** ▶PVP recomendado:**14,95 euros** *(2.487 Ptas)* ▶Página Web:**www.draque.com**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 200 MHz** ▶Ram: **16 MB** ▶Disco Duro: **20 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Vehículos incontrolables y malos gráficos para un juego muy aburrido.

LO BUENO:
- ▲ Concepto simple que recuerda a las recreativas de antaño.

LO MALO:
- ▼ Técnicamente es muy primitivo.
- ▼ El control no es bueno.
- ▼ La implantación del sistema de armas está mal hecha.

INDIVIDUAL 25

MULTIJUGADOR NO TIENE

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Anselmo Trejo

Es patológico, empiezo a soltar adrenalina cada vez que veo una carretera con el asfalto esperando la quemada de mis ruedas.

1 **Grand Prix 4**
2 **Grand Theft Auto III**
3 **Mundial FIFA 2002**
4 **Silent Hunter II**
5 **Medal of Honor**

La lista negra

La pizpireta Britney Spears hace una fulgurante entrada en una lista negra que, afortunadamente, este mes no sufre más incorporaciones.

1 Druuna
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 40
El cómic de Serpieri sirvió de excusa para este programa, una pseudoaventura carente de sentido y que sigue encabezando nuestra lista.

2 Britney's Dance Beat
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 30
El intento de aprovechar el tirón popular de la cantante norteamericana es un juego malo de solemnidad, pobremente realizado y que carece de sentido como juego de PC.

3 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso y desaprovechado. Un programa monstruoso, uno de los mayores fiascos de la temporada.

4 Moto Pizza
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 25
Un juego malo como pocos, con gravísimos problemas de diseño.

5 Zodiac Saints
▶COMENTADO EN MM 77 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego inspirado lejanamente en Los Caballeros del Zodiaco, vetusto y mal realizado. Injugable.

Los Recomendados

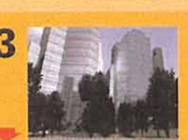
El mejor rol toma por asalto nuestra lista con la llegada de «Neverwinter Nights», la verdadera estrella de este mes que promete ser el mejor refresco para las tórridas tardes de verano. Además, también nos ha impresionado gratamente la velocidad de «Grand Prix 4», la acción de «Aquanox» y la locura arcade de «Crazy Taxi», el clásico de Sega que, por fin, llega a tu PC.

1 (N)

Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 92
La espera por el mejor juego de rol de los últimos años por fin ha concluido, ahora sólo nos queda disfrutarlo.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE

2 (baja)

Warcraft III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 92
Ya está aquí la última maravilla de Blizzard, y en Micromanía sólo podemos rendirnos ante sus encantos.
▶ESTRATEGIA/ROL ▶PC ▶BLIZZARD

3 (baja)

Grand Theft Auto III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Un increíble juego de acción en el que podemos sentirnos como un auténtico matón a sueldo de la mafia.
▶ACCIÓN ▶PC ▶TAKE2

4 (N)

Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 91
La jugabilidad y la calidad técnica se dan la mano en este estupendo juego que te mantendrá pegado al volante.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶INFOGRAMES

5 (baja)

Civilization III
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 90
Es más de lo mismo, pero la tercera entrega del juego diseñado por Sid Meier sigue siendo lo mejor en su género.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶INFOGRAMES

6 (=)

F1 2002
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
El nuevo rey de la fórmula 1 para compatibles. Si te gustan las carreras, no te lo puedes perder.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

7 (baja)

Spider-Man
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 86
Las aventuras de Spider-Man han sido perfectamente transformadas en este estupendo juego de acción.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ACTIVISION

8 (N)

Aquanox
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 80
La libertad total de movimientos le da a este juego de acción un interesante toque de originalidad.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ZETA MULTIMEDIA

9 (baja)

Freedom Force
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 74
Golpes, superpoderes, héroes de cómic y mucho rol en uno de los juegos más apetecibles de los últimos tiempos.
▶ROL ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

10 (N)

Crazy Taxi
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 70
Los usuarios de PC ya pueden disfrutar de un título clásico que sigue resultando tan divertido como el primer día.
▶VELOCIDAD/ARCADE ▶PC ▶EMPIRE

(N) NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 

Dungeon Siege
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 85
El espíritu de «Diablo» está presente en este fantástico jdr, que lo complementa además con una soberbia tecnología.
▶ROL ▶PC ▶MICROSOFT

12 

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 92
Cinco años después, regresa Kyle Katarn en esta continuación llena de acción y tecnología de vanguardia.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ACTIVISION

13 

Moto GP
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 89
Un juego que te asombrará por su increíble tecnología y su desbordante realismo.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶THQ

14 

Mundial FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 80
Los aficionados al FIFA van a disfrutar de lo lindo compitiendo por el Campeonato Mundial.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

15 

Virtua Tennis
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82
El mejor juego de tenis nunca realizado llega a nuestros PCs, en una conversión fidedigna y espectacular.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶PLANETA DE AGOSTINI

16 

Morrowind
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 82
Toda la emoción del mejor rol se da cita en «Morrowind», un título de los que verdaderamente hacen época.
▶ROL ▶PC ▶UBI

17 

Heroes of Might & Magic IV
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 75
Los héroes de leyenda creados por 3DO regresan en una nueva entrega, más amplia y refinada.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶VIRGIN

18 

Microsoft Flight Simulator 2002
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 89
Ya podemos disfrutar con la edición anual del simulador de vuelo con más solera del mercado.
▶SIMULADOR ▶PC ▶MICROSOFT

19 

Black & White: Creature Isle
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 82
Una expansión tremendamente original, que permite jugar a «Black & White» desde una perspectiva inédita.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

20 

Command & Conquer: Renegade
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 98
Las 3D llegan al universo «Command & Conquer», en uno de los juegos de acción más conseguidos del momento.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶VIVENDI



ACCION
Medal of Honor
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 98
«Medal of Honor» se ha convertido en el rasero por el que medir los juegos de acción. Una lección magistral de cómo hacer un buen juego de acción.
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶ELECTRONIC ARTS



ROL
Baldur's Gate II
▶COMENTADO EN MM 69 ▶PUNTUACIÓN: 92
El mejor juego de rol del momento y líder indiscutible de su género, por sus espectaculares gráficos y su complejo y profundo argumento.
▶PC ▶VIRGIN INTERACTIVE



VELOCIDAD
F1 2002
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
La longeva serie automovilística de EA se supera a sí misma y traza la línea con la que los demás juegos de velocidad tendrán que medirse a partir de ahora.
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS



SIMULACION
IL 2 Sturmovik
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.
▶PC ▶FRIENDWARE



DEPORTIVOS
FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 90
El mejor juego de fútbol para PC puede ser tomado como referencia para otros programas deportivos, por su realismo y por su espectacular tecnología.
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Commandos 2» aprieta en la carrera del ranking y ya está en el número 2. ¿Será capaz de llegar hasta arriba?

1 Empire Earth (=)



26% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

2 Commandos 2: Men of Courage (▲)
23% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- CREATIVE ASSEMBLY

3 Age of Empires II (▼)
18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- MICROSOFT

4 Civilization III (=)
17% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FIRAXIS

5 Shogun: Total War (=)
16% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 64
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- CREATIVE ASSEMBLY

Acción

Este mes destaca especialmente el ascenso de «Jedi Knight 2», que se ha situado en el tercer puesto de la lista.

1 Medal of Honor: Allied Assault (=)



27% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

2 Return to Castle Wolfenstein (=)
24% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 97
- PC
- RAVEN SOFTWARE

3 Jedi Knight II: Jedi Outcast (▲)
19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

4 Counter-Strike (▼)
16% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada

5 Max Payne (▼)
14% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

Aventuras

El anuncio de la serie de TV y el juego online de «Myst» ha captado la atención de los aventureros por este juego.

1 Myst III (▲)



35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- UBI SOFT

2 The Longest Journey (▼)
25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 72
- PC
- FUNCOM

3 Alfred Hitchcock (N)
18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- ARXEL TRIBE

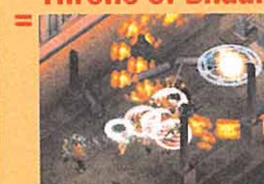
4 La Fuga de Monkey Island (▼)
14% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

5 Lago Ness (N)
8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 65
- PC
- WANADOO

Rol

«Diablo 2» empieza a atacar con fuerza la tabla, pero aún está lejos de acercarse a la intocable saga de «Baldur's Gate».

1 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (=)



40% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 Baldur´s Gate (=)
35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 49
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- BIOWARE

3 Fallout 2 (=)
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 61
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- INTERPLAY

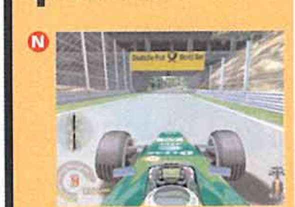
4 Diablo 2 (▲)
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

5 Arcanum (▼)
5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- TROIKA

Velocidad

Muchos cambios en nuestra lista de este mes, con los dos nuevos juegos de fórmula 1 en el candelero.

1 F1 2002 (N)



70% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- EA

2 Grand Theft Auto III (N)
20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- TAKE 2

3 Moto GP (N)
6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- THQ

4 Rally Trophy (=)
3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 84
- PC
- BUGBEAR

5 Grand Prix 4 (N)
1% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- INFOGRAMES

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!



■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromania. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



« El mejor juego de estrategia, a pesar del tiempo que ha pasado, sigue siendo «Starcraft». »

Rubén Navarro *(Madrid)*

EL ESPONTÁNEO

Simulación

Pocos cambios en la lista de este mes. El simulador de Microsoft se mantiene en el número uno.

1 Microsoft Flight Simulator 2002 =



25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 88
- PC
- MICROSOFT

2 IL-2 Sturmovik =
24% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- MADDOX GAMES

3 Silent Hunter II =
20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- UBI SOFT

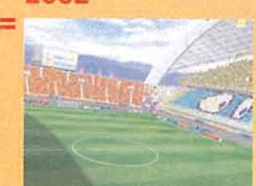
4 Flanker 2.0 ▲
16% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- SSI

5 Eurofighter Typhoon ▼
15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 76
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- RAGE

Deportivos

Muy tranquilas están las cosas en la lista. «Mundial FIFA» aumenta sus votos y se mantiene en el top del deporte.

1 Mundial FIFA 2002 =



60% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EA SPORTS

2 Virtua Tennis =
20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 82
- PC, DREAMCAST
- SEGA

3 Tiger Woods PGA Tour 2002 =
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- EA SPORTS

4 Championship Manager 01/02 =
5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EIDOS

5 NBA Live 2001 =
5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 75
- PUNTUACIÓN 89
- PC
- EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Starcraft** 52 % de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

2 **Commandos** 35 % de las votaciones
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO STUDIOS

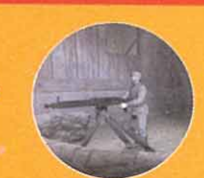
3 **Age of Empires** 13 % de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

ACCIÓN

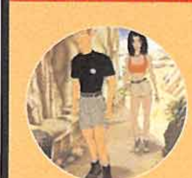
1 **Counter-Strike** 39 % de las votaciones
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromania

2 **Return to Castle Wolfenstein** 32 % de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶GRAY MATTER/NERVE/Id

3 **Medal of Honor** 29 % de las votaciones
▶MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 98 ▶PC ▶2015



AVENTURAS



1 **Grim Fandango** 49 % de las votaciones
▶MM 47 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS

2 **Runaway** 39 % de las votaciones
▶MM 79 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶PENDULO STUDIOS

3 **Gabriel Knight III** 12 % de las votaciones
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶SIERRA

ROL

1 **Baldur's Gate** 45 % de las votaciones
▶MM 49 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE

2 **Baldur's Gate II** 30 % de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE

3 **Lands of Lore** 25 % de las votaciones
▶MM 68 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶WESTWOOD



VELOCIDAD



1 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 60 % de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE

2 **Need for Speed** 21 % de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

3 **Grand Theft Auto** 19 % de las votaciones
▶MM 36 ▶PUNTUACIÓN: 83 ▶PC ▶VIDEOSYSTEM

SIMULACIÓN

1 **Flight Simulator 2002** 35 % de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT

2 **IL-2 Sturmovik** 35 % de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES

3 **Flanker 2.0** 30 % de las votaciones
▶MM 72 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶SSI



DEPORTIVOS



1 **NBA Live 2001** 50 % de las votaciones
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS

2 **FIFA 2001** 30 % de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 71 ▶PC ▶EA SPORTS

3 **PC Futbol** 25 % de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC MULTIMEDIA

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

1

2

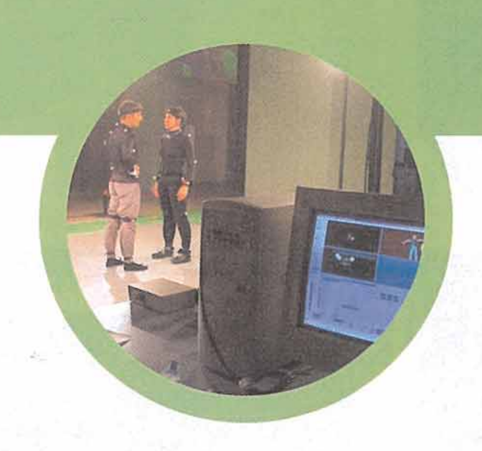
3

4

5

6

7



EL NUEVO SOFTWARE ESPAÑOL

Juegos para asombrar al mundo

La producción de juegos en España sigue siendo una gota de agua en el mar del mercado internacional, pero diversos equipos van sumando sus nombres y sus proyectos a una industria que anhela despegar de una vez por todas.

Un sencillo vistazo al actual panorama del desarrollo de juegos en España nos permite comprobar que su estado no puede ser más prometedor. Por suerte, parece que queda lejos la desastrosa situación de los últimos años. Uno de los estudios míticos de la creación de juegos en España, Dinamic, desapareció hace meses. Otros como Rebel Act, dejaron de existir tras el lanzamiento de su primer y único desarrollo, «Blade». Sólo Pyro ha conseguido reafirmar su posición y ganarse a pulso una merecida fama en todo el mundo.

Aunque aún falta tiempo para alcanzar el nivel que nos permita compararnos con los grandes del mercado internacional, la semilla sembrada hace años por estos y otros equipos empieza a dar sus frutos en forma de nuevos proyectos y estudios, nacidos muchos de la reunión de parte de los miembros que formaban el grueso de aquellas compañías.

En todo caso, lo más llamativo que ha ocurrido en los últimos meses es que parece que nos encontramos ante una explosión de nuevos equipos de desarrollo y juegos en proyecto, aunque no es menos cierto que muchos de ellos no verán la luz hasta el próximo año.

LOS EQUIPOS

Desde este momento, nos debemos empezar a acostumbrar a nombres como Koneo, Katana, o Trilobite (no confundir con aquel Trilobyte, de principios de los 90). Nombres que han surgido al amparo de las ganas y la ambición de sus integrantes por crear juegos en nuestro país, aprovechando también la experiencia acumulada en equipos nacionales e internacionales, que van desde Dinamic, en sus distintas etapas, a Pyro o Rebel Act, pasando por estudios que han desarrollado títulos para Acclaim o Epic.

Pero no todo es tan sencillo para llevar a buen puerto los objetivos previstos, como reunir a un grupo de personas y plantearse la meta de desarrollar un juego. Hoy día cualquier proyecto serio lleva un tiempo no inferior a dos años de desarrollo (aunque la media en realidad se sitúa más en torno a los tres años) y precisa fuertes inversiones que, por lo general, llegan de un productor externo o de la misma compañía que se encarga de la distribución internacional, llegado el caso.

Hasta ahora, lograr algo así en España era poco menos que una quimera. Pyro ►►

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Que haya tantos juegos en desarrollo.
- La calidad y originalidad de estos.
- Que exista la posibilidad de aprender a desarrollar juegos de forma profesional.
- Las perspectivas de futuro que hay para el software nacional a partir de 2003.

NO nos gusta

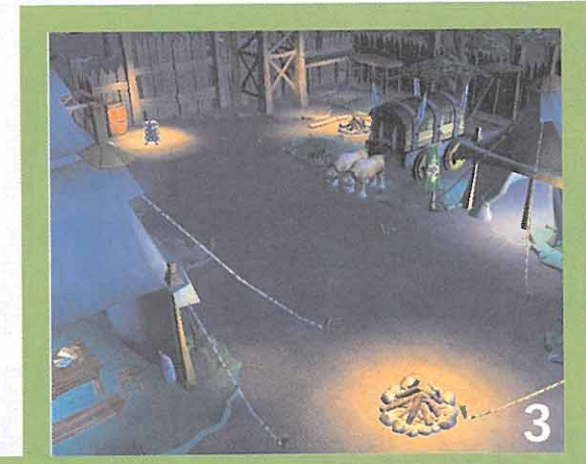
- Que todavía hoy sea complicado formar y encontrar profesionales en el sector.
- Tener que esperar un año para poder disfrutar de casi todos los juegos que hay en desarrollo.
- El secretismo que hay en torno a varios proyectos, pese al interés de los mismos.

LAS NUEVAS ESTRELLAS DEL SOFT ESPAÑOL

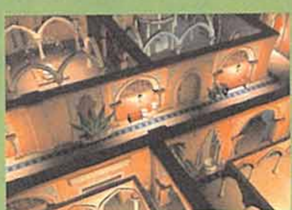
Durante 2001 se han venido gestando en nuestro país una serie de **nuevos estudios de desarrollo** que se han venido centrando la creación de **ambiciosos proyectos**, capaces de llamar la atención del panorama internacional. Juegos como **«Praetorians» (1)**, de Pyro Studios. Y del mismo equipo, la continuación de una saga, **«Commandos 3» (5)**, que llega con más novedades que nunca, y el original **«Heart of Stone» (2)**, un título que puede ser una auténtica sensación. Pero si hablamos de novedades , empecemos a revisarlas. **Koneo** prepara **«Black Sun» (3)**, un título cuya estética se inspira en el manga y que promete convertirse en una verdadera joya. Como el **«Duality» (4)** de **Trilobite**, que recibió no pocas alabanzas en el E3. Hablemos finalmente de **Katana** y su **«Golf Adventure Galaxy» (6)**, tan original, como divertido, y el deseado **«Nightfall Dragons» (7)** de **Digital Legends**, los creadores de «Blade».

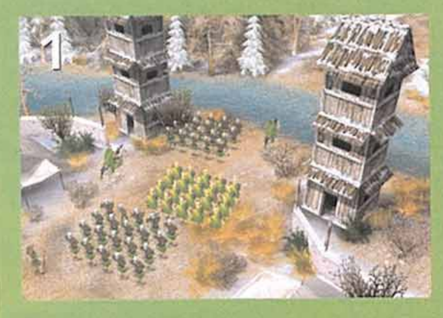
PYRO STUDIOS, EL EJEMPLO A SEGUIR

El éxito conseguido por la serie «Comandos», y el modelo de negocio que ha impuesto, no sin riesgos y con mucha ambición, un estudio como **Pyro**, se ha convertido en el mejor ejemplo para el desarrollo de juegos en España.
Sus actuales proyectos empiezan, por orden cronológico de aparición, con **«Praetorians» (1),** un juego que se aleja de la estética y diseño de acción de «Commandos», entrando de lleno en la estrategia militar histórica, y ambientado en la época del Imperio Romano. Es uno de los títulos más prometedores de los próximos meses, y puede hacerle algo más que sombra a pesos pesados del mundo de la estrategia.
«Comandos 3» (2), es la continuación del título que ha dado fama mundial al estudio, y perpetúa un estilo único, que ha creado un número de imitadores nada desdeñable pero nunca a la altura del original.
Finalmente, nos encontramos con **«Heart of Stone» (3)**, proyecto que estuvo meses en el dique seco, y que combinando acción, estrategia, rol y toques de aventura, sale de nuevo a la luz. Es del que menos detalles han trascendido hasta el momento, pero su aspecto inicial es más que atractivo.
De todos estos juegos, sólo «Praetorians» tiene visos de aparecer este año.


3






1

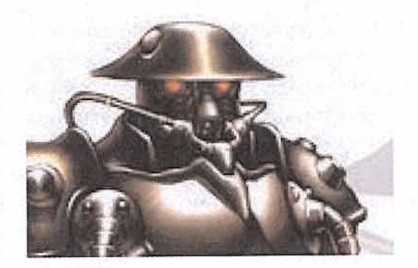



2









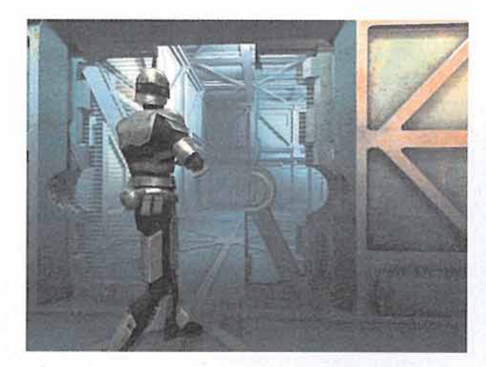


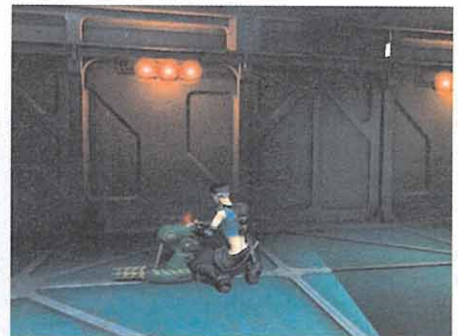
MAS ALLÁ DE LA CIENCIA FICCIÓN

Aunque su punto de partida es la aventura, **«Black Sun»**, el proyecto de **Koneo Entertainment,** pretende ir mucho más allá de un género y aunar virtudes de juegos de acción, rol y aventura. Protagonizado por dos adolescentes, **Zeo y Ara,** y ambientado en un mundo donde los conflictos interplanetarios y la ambición desmedida de un creciente imperio comercial y tecnológico, parecen marcar el destino de millones de seres, la nota dominante que gobierna «Black Sun» es la ciencia ficción, con una estética inspirada en el manga.
«Black Sun» pretende ser, ante todo, un juego que cuide los detalles hasta casi la exageración. Desde el diseño de los personajes, el color de su piel, sus ropas, el entorno, la arquitectura, etc. Koneo intenta dar a todo su proyecto una personalidad realmente única, que lo haga distinguirse del restode juegos en el mercado.



ESPECTÁCULO Y AMBICIÓN









Resuelto desde casi el mismo instante de su diseño preliminar el importante escollo de la producción y distribución internacional, **«Duality»** se presentó en la última edición del E3 con un notable éxito. **Trilobite Graphics** es un estudio que nació al amparo de la experiencia acumulada por sus integrantes en el desarrollo de juegos, en equipos tanto nacionales como extranjeros. Gracias a la producción de **Phantagram**, ha sido posible afrontar el desarrollo de un proyecto que se presume tan atractivo y de gran potencial como «Duality». El juego se sitúa en un entorno futurista, y combina aventura con rol y acción, haciendo del uso de la tecnología un factor muy importante en su desarrollo. Se trata de **un título verdaderamente ambicioso**. Cuenta con una estética muy atractiva, a caballo entre una visión a lo **"Blade Runner" y "Matrix",** en su entorno y diseño de personajes, permitiendo manejar a tres de estos en la acción que transcurre entre el mundo real y el ciberespacio.

Studios nació a partir del apoyo de Proein, y Rebel Act contó con Friendware. Pero estos casos han sido poco menos que excepciones. Koneo, Katana, Trilobite, Digital Legends... nacen de manera independiente y siguen adelante con esfuerzo, entusiasmo y una estrategia de trabajo que deseamos llegue a buen término. Y luego hay que plantear el "reclutamiento" del equipo. La ausencia de cualquier tipo de formación oficial en España para el diseño de juegos ha llevado a que los profesionales del sector se hayan formado de manera casi autodidacta, o a través de la propia experiencia que les han procurado los estudios de desarrollo. ¿Consecuencias? Más inversión de tiempo, dinero y esfuerzo. Para crear un juego no basta con tener buenas ideas. Es necesario adquirir mucha experiencia y no "pagar el pato" en tareas como la creación de un documento previo de diseño, estudios de viabilidad, presupuestos, personal, herramientas, etc. Este estado parece ya superado con nota por nuestros protagonistas.

LA BUENA IMPRESIÓN QUE HAN CAUSADO LA MAYORÍA DE JUEGOS ESPAÑOLES EN EL ÚLTIMO E3 AUGURA UN BUEN FUTURO

LOS JUEGOS

Evidentemente Pyro se ha convertido ya en el "hermano mayor" de todos los estudios españoles, y en el primero que ha venido desvelando los detalles de juegos como «Praetorians», una vuelta de tuerca a la estrategia ▶▶





TRAS LA ESTELA DE BLADE

La aventura no terminó en Rebel Act. Tres de sus responsables llevan un año preparando el que se puede anticipar como uno de los juegos españoles más interesantes del futuro.

Tras el lanzamiento de «Blade», tres de los principales responsables de Rebel Act se mudaron a Barcelona y fundaron **Digital Legends**. Allí, un nuevo desarrollo ha comenzado a tomar forma: **«Nightfall Dragons»**.

No es la primera vez que hablamos sobre este proyecto en Micromanía. Pero ahora la cosa está empezando a tomar ya un cariz más serio, mientras el equipo prepara una ampliación de su plantilla para los meses venideros, y se empiezan a discutir propuestas firmes de distribución del juego a un nivel internacional.

De momento, eso sí, todos los datos referentes a este apartado son aún "top secret".

«Nightfall Dragons» se presenta como algo más que una firme promesa. De nuevo, Ángel Cuñado ha afrontado la tarea de desarrollar un nuevo motor 3D, a **la vanguardia de la tecnología**, para servir de soporte a la acción del título. Aunque hubiera sido lo más sencillo, la verdad es que el proyecto tendrá poco que ver con el diseño y estilo de acción de «Blade». Considerado como un JDR con un componente importante de acción, «Nightfall Dragons» pretende sentar un precedente sobre el modo de hacer juegos para el futuro.



PARA APRENDER EN SERIO

Por primera vez en España, **el desarrollo de videojuegos** pasa de ser una labor artesanal y autodidacta a convertirse en todo un programa de estudios, impartido en un **recinto universitario** y contando con las infraestructuras necesarias. El paso definitivo que se necesitaba, en fin, para impulsar una industria que lucha, día a día, por abrirse camino en un entorno donde los medios de comunicación parecen empeñados en hundirla antes de nacer.

El nacimiento del **curso de postgrado de diseño y desarrollo de videojuegos**, que se imparte la **Universidad Pompeu Fabra**, en Barcelona, puede marcar un hito histórico en la industria española. Si bien es sabido que formar un estudio de desarrollo es tarea ardua en muchas de sus fases, encontrar en la actualidad a profesionales con experiencia y formación adecuada no lo es menos. Y, evidentemente, ese es el primer paso antes de poder afrontar tareas más complejas de gestión de un proyecto.

Este curso nace gracias al propio interés de sus organizadores y la Universidad (una Universidad pública, no lo olvideos) de impulsar esta todavía tímida industria en España. Pasada hace largos años la época dorada de los ocho bit, casi artesanal, donde los desarrollos requerían no demasiado tiempo y menos gente aún, crear un juego con ciertas garantías de éxito, hoy, se ha convertido en algo más complicado que rodar una película de Hollywood, sobre todo si la preparación no es la adecuada.

La Pompeu Fabra se preocupa de que sus alumnos puedan adquirir el conocimiento necesario en dos ramas fundamentales: programación y diseño. Y, sobre todo, lo más interesante es que se trata de un curso donde la práctica es importantísima. Así, **las infraestructuras están a la altura de las circunstancias:** sistemas de edición de audio, vídeo, terminales, y hasta un sistema de captura de movimientos, técnica cada día más en boga en el desarrollo de un videojuego.

Lo que se pretende es afrontar un desarrollo como tal, desde sus distintas perspectivas, por tanto las conferencias que imparten profesionales con experiencia pueden ayudar enormemente a comprender las bases de la gestión, animación, programación, estructura, diseño del proyecto, etc.

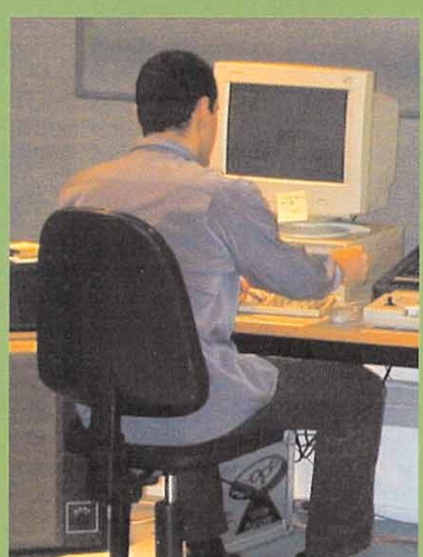
Este curso, además, cuenta con un interesante aliciente. Aunque se exigen conocimientos mínimos en determinadas áreas de programación o artísticos, según la rama escogida, **no obliga al alumno a poseer una titulación** universitaria o de cualquier otro tipo. Está abierto a todo aquella persona que le interese aprender, aunque siempre será recomendable y preferente esa base que se ha mencionado.

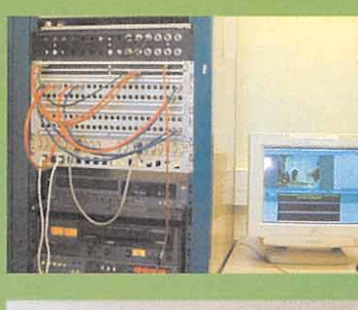
El curso completo comienza en Octubre y dura varios meses **(400 horas lectivas)** y no es en absoluto caro para todo lo que se ofrece, estando un poco por encima de los **4700 euros.**

Si algunas vez pensaste en hacer de tu afición tu profesión, puedes intentar probar en la Pompeu Fabra (www.iua.upf.es).

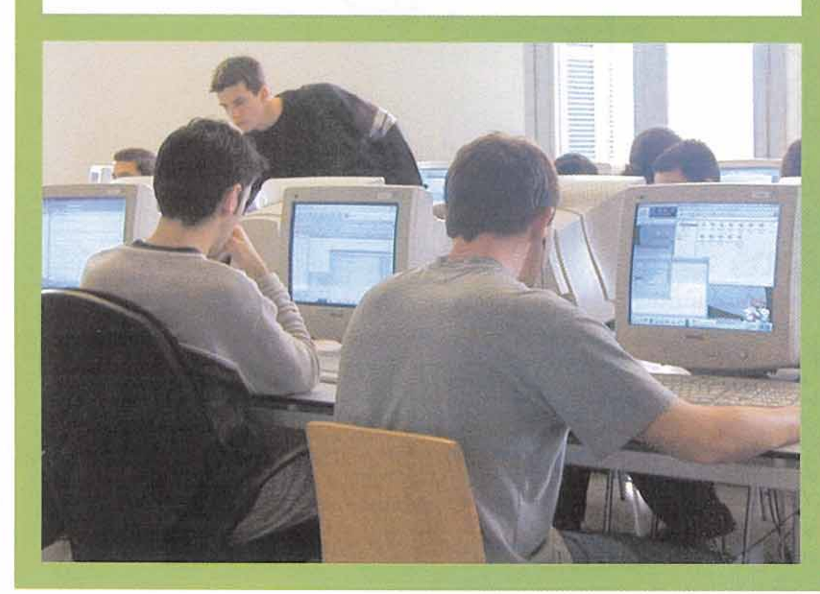
Desde aquí nuestro apoyo incondicional a esta brillante iniciativa.

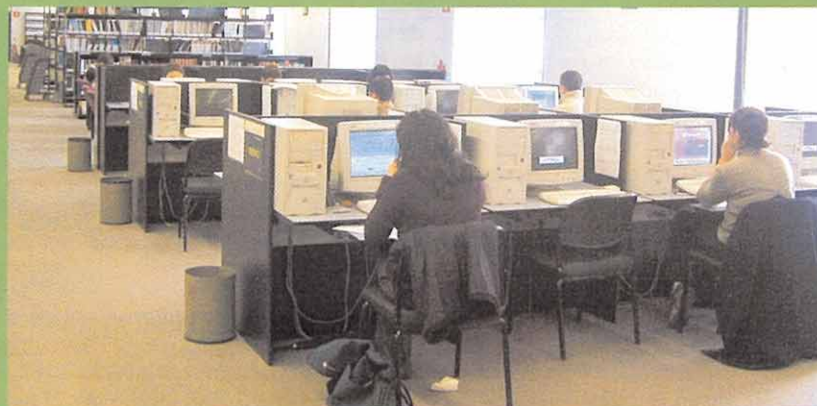














DOS SECRETOS EN DESARROLLO

FX lleva ya bastantes meses involucrada en el desarrollo de videojuegos, ampliando su línea de negocio actual, dedicada sobre todo a la adaptación y distribución de títulos de otras compañías. Aunque el estudio sigue sin dejar que transcienda información al respecto, se espera que en los próximos meses se desvelen todos los detalles.



FX está inmersa en el desarrollo de **dos títulos** cuya aparición no está prevista para antes del año que viene. Totalmente remisos a desvelar el más pequeño detalle, sólo se rumorea (sin confirmación oficial), que uno será un juego de estrategia y otro un título que aunará acción y aventura. Sí se sabe que **Víctor Ruiz,** responsable de alguno de los grandes clásicos de la época de los ocho bit, está coordinando ambos desarrollos que, según parece, no pretenden dirigirse al sector más "hardcore" de jugadores, sino a un espectro más amplio de público.







YA SE PUEDE APRENDER
A CREAR JUEGOS COMO PROFESIONAL DE LA INDUSTRIA GRACIAS A LOS CURSOS DE LA UNIVERSIDAD POMPEU FABRA

bélica. Sus principales armas son su ambientación, basada en la época de la Roma clásica, su motor 3D y la jugabilidad que el estudio sabe imprimir a sus producciones. «Commandos 3» es otra de las novedades que está en marcha, aunque no verá la luz hasta el año que viene, como muy pronto. El entorno será mucho más interactivo y podremos contemplar cómo se destruye en ciertas partes, afectando a todo el desarrollo de las acciones del jugador.
Finalmente, Pyro prepara «Heart of Stone», juego que aúna acción, rol y toques de estrategia. Se trata de un título verdaderamente original, ambientado en la Edad Media, en el que manejamos a un grupo de personajes, muy a lo «Final Fantasy», pero cuya acción siempre transcurrirá en tiempo real.
Hablemos ahora de Digital Legends y «Nightfall Dragons». Los creadores de «Blade» han afrontado el desarrollo de un juego que pretende hacer del rol su base, pero donde la acción también es importante. Un nuevo motor 3D, que pretende ir mucho más allá de lo que se pudo ver en su anterior trabajo, se convierte en el soporte del proyecto.
Otra de las novedades del soft español que no conviene perder de vista es «Duality», de Trilobite. Aventura, acción y rol se dan la mano en un espectacular universo futurista, donde la acción transcurre a caballo entre el mundo real y el ciberespacio. Tres personajes entrarán en juego en los momentos precisos para resolver cada situación.
Llegamos a Koneo, y su «Black Sun», juego que toma la estética manga como referencia, para ofrecer un atractivo universo al usuario. Un conflicto de ciencia ficción donde un par de adolescentes se convierten en protagonista de una historia, que suma aventura y acción. La rica historia, la definición de los personajes y la personalidad global del conjunto es algo muy importante para Koneo, que intenta hacer de «Black Sun» un título diferente.
Katana tiene la oferta más original de todas. Un juego de minigolf, contemplado como un arcade con una ambientación futurista es su propuesta. Sí, a los más veteranos les recordará a «Zany Golf», y no estarán equivocados.
Y, por fin, FX. La conocida distribuidora tiene dos proyectos entre mano pero... no quieren dar detalles de los mismos.

EL APRENDIZAJE

Si hemos comentado que para llevar adelante todos estos proyectos, todos y cada uno de los estudios han tenido que pasar por el trance de encontrar y, en muchos casos, formar a sus miembros, este particular se va a hacer algo más sencillo desde este año. Por vez primera, en España se ha creado un curso de postgrado (un máster, vamos) por parte de la Universidad Pompeu Fabra, para preparar a profesionales de los videojuegos.
Esta iniciativa puede impulsar la creación de nuevos estudios, títulos y hacer más importante nuestra presencia en el panorama internacional. En Micromanía creemos que el futuro de los juegos en España es estupendo. Y ya era hora de poder decir algo así.

F.D.L.

LA DIVERSIÓN ANTE TODO

Katana Games es un grupo afincado en Zaragoza, cuyos responsables estuvieron envueltos con anterioridad en otros equipos de desarrollo como Chaos y Xpiral.

Su proyecto es, quizás, **el más original** de cuantos se están llevando a cabo en España, hoy por hoy. No se trata de un espectacular juego de acción en 3D que aspira a convertirse en número uno del género. Ni siquiera un clon de los títulos de estrategia más de moda. Es un... **juego de golf**. Como suena. Pero, además, es un original juego de golf. ¿Cómo se come esto? Ni más ni menos que con un buen bagaje histórico y contando con la diversión y la jugabilidad como objetivos principales.
«Golf Adventure Galaxy» (título provisional), es un juego que se inspira en clásicos tan adictivos y recordados como aquel «Zany Golf» de Amiga, que allá por el 88 nos tuvo a muchos pegados como una lapa al ratón de nuestro ordenador. Habilidad, diversión y un gran atractivo y originalidad. Y eso, ya merece la pena.



Warcraft III
La guerra total
(1ª parte)





El formidable «Warcraft III» no tiene ni una ni dos, sino cuatro campañas. Por ello, nos hemos visto obligados a dividir esta guía en dos partes. En esta entrega nos ocupamos de los humanos y los muertos vivientes. El próximo mes, le tocará el turno a los orcos y a los elfos nocturnos.

Tras un breve prólogo protagonizado por los orcos (el equivalente al tutorial del juego), nuestra historia comienza cuando el joven príncipe Arthas, de la orden de los paladines, se reúne con Uther Lightbringer, su viejo amigo y mentor. Viéndoles bromear, resulta imposible adivinar los trágicos acontecimientos que se sucederán después, unos acontecimientos que sacudirán el mundo de Warcraft hasta sus cimientos.

CAMPAÑA DE LOS HUMANOS: EL AZOTE DE LORDAERON



CAPÍTULO 1. LA DEFENSA DE STRAHNBRAD

Uther encarga a Arthas la misión de defender la ciudad de Strahnbrad del inminente ataque de unos orcos. Para esta misión dispondrás tan sólo de unos pocos soldados rasos, pero son más que suficientes para cumplir con tu cometido. Dirígete al este y encontrarás a unos campesinos que están siendo asaltados por bandidos. Tras un breve escarceo con los rufianes, se darán a la fuga. Perseguirles o no constituye una misión opcional. Para concluir la misión principal tienes que cruzar el puente del norte y matar al líder orco, que está al noroeste de la ciudad.

Antes de ir a por él, dirígete al oeste de la ciudad para encontrar a tres soldados rasos luchando con orcos. Ayúdales y se unirán sin dudarlo a tu ejército.



CAPÍTULO 2. BLACKROLL AND ROLL

En el campamento de Uther, los caballeros enviados a parlamentar con los orcos han sido asesinados. Arthas pide venganza, pero Uther le da una lección de comportamiento paladinesco. Quizá para compensarle por la humillación, le ofrece dirigir el ataque principal contra los orcos.

Lo primero es asegurar la base. Antes de ponerte a construir nada, produce algunos peones más para incrementar el ritmo de recolección y mejora cuanto antes las torres para que puedan defenderse por sí mismas, empezando por las del oeste. Uther, apoyado por las torres, se basta y se sobra para defender la base, así que puedes dedicarte a explorar los alrededores sin preocuparte de nada más. Cuando termines de construir la base, se desencadenará una escena de vídeo en la que asistes al sacrificio de prisioneros humanos a manos del maestro de las espadas orco.

▶ **TU NUEVO OBJETIVO** principal es darle muerte para poner fin a sus tropelías. Forma un grupo de ataque capitaneado por Arthas y dirígete hacia la esquina noreste del mapa. No hace falta que ataques a la base orca del norte, ocúpate de matar al maestro de espadas de los orcos.



CAPÍTULO 3. LOS ESTRAGOS DE LA PLAGA

Tras un breve interludio en el que el archimago Antonidas se niega a escuchar las advertencias del profeta, conocerás a Jaina Proudmoore, una vieja amiga de Arthas. Le han encargado la misión de ▶▶

Quiz 1

¿Qué es exactamente Mal'Ganis

A. Un Señor del Odio

B. Un Señor de la Destrucción

C. Un Señor del Terror

investigar la verdadera naturaleza de la plaga que está asolando el norte, y Arthas y sus hombres le servirán de escolta. Ve al oeste, donde los lugareños te informarán de que el puente está destruido, y te propondrán una ruta alternativa. Sigue avanzando por el camino, hacia el este, y derrota a los bandidos que están atacando a los aldeanos.

▶ UN CAMPESINO te informará de la localización de una fuente de la salud, al noroeste, que puedes visitar como misión opcional. En cualquier caso tendrás que cruzar el pantano dando muerte a los murlocks que encuentres. Ya en la orilla encontrarás a unos soldados rasos que se unirán a ti y que te enseñarán las bondades de la habilidad de defender. Sigue el camino hacia el sur, matando a cuanto muerto viviente te encuentres. Se unirán a ti un par de sacerdotes elfos y un equipo mortero. Entra en la ciudad y ve al norte para encontrarte con Kel Thuzad, que se dará a la fuga dejando a una abominación tras de sí. Mátala, y luego destruye el granero infectado (defendido por necrófagos) para completar con éxito este capítulo.

Quiz 2

¿Cuál es el apellido de Uther, el paladín que está por encima de Arthas en la jerarquía de la orden?

A. Pendragón
B. Bronzebeard
C. Lightbringer



CAPÍTULO 4. EL CULTO DE LOS MALDITOS

La expedición de Arthas y Jaina prosigue su curso: en esta ocasión se encuentran con unos cultistas que están realizando un extraño ritual en una mina de oro. Tras ponerlos en fuga, Arthas decide establecer una base desde la que organizar las subsiguientes exploraciones del territorio.

Nuestra recomendación es no perder ni un segundo construyendo la base y llevar a todas tus fuerzas por el camino del noreste para asaltar la base de los muertos vivientes. ¡La mejor defensa es un buen ataque! La lucha será encarnizada, pero con Jaina y sus elementales de agua de tu lado, deberías salir victorioso sin muchos problemas. Una vez hayas arrasado la base, puedes volver a tu campamento y explorar tranquilamente los alrededores. Cuando te sientas preparado, retoma el camino del noroeste desde tu base para llegar a la ciudad en llamas. Allí te encontrarás de nuevo con Kel'Thuzad, que una vez más se dará a la fuga, no sin antes revelar los planes de Mal'Ganis, su superior.



Asigna a tus tropas la destrucción de varias casas consecutivas (tecla SHIFT) y deja que Arthas les siga ocupándose de los zombis que van saliendo.



Para recuperar el libro mayor de Gerard, tendrás que perseguir a los bandidos hasta su campamento.



En la batalla contra el dragón, Arthas se limita a matar muertos vivientes y a curar a los fusileros.

Jaina (archimago)





INVOCAR a un elemental de agua es la habilidad más útil que Jaina Proudmore, la archimago que manejas en la campaña de los humanos, puede desplegar. Te recomendamos que potencies esa habilidad antes que ninguna otra, ya que el apoyo de los elementales es fundamental para tomar rápidamente la base de los muertos vivientes del capítulo 4. Recuerda que la recuperación del hechizo es bastante más rápida que la duración del mismo, así que puedes tener dos elementales de agua luchando al mismo tiempo.

LA VENTISCA, aunque espectacular, no nos parece muy recomendable, al menos durante la campaña de los humanos. Es un hechizo útil contra grandes masas de enemigos y asedios difíciles, y durante la estancia de Jaina en tu ejército no vas a encontrar ni lo uno ni lo otro. El teletransporte en masa no lo llegarás a ver.

EN UNA ESTREMECEDORA ESCENA, ARTHAS DESPIDE A UTHER DEL SERVICIO Y SE PREPARA PARA PURGAR SIN PÉRDIDA DE TIEMPO LA CIUDAD INFECTADA POR LA PLAGA



▶ DESTRUYE LOS GRANEROS y sal por las puertas del norte hasta llegar a una intersección. El enfrentamiento definitivo con el nigromante y sus aberrantes abominaciones está al este, pero tal vez desees ir antes al mercado goblin del oeste y aprovisionarte antes de la batalla.

Tu llegada a Hearthglen es recibida con terribles noticias: una horda de muertos vivientes se ha levantado y está atacando aldeas al azar. ¡Y ahora se dirigen hacia aquí! Arthas reacciona con rapidez y envía a Jaina a pedir ayuda a Uther. La misión comienza de forma explosiva: resulta que el grano contaminado ya ha sido distribuido entre la población, así que tu primera batalla tiene lugar con los aldeanos convertidos en zombis. Tras esto, tu objetivo es sobrevivir durante treinta minutos al azote de los muertos vivientes hasta que llegue Uther.

Se trata de una misión bastante adrenalítica, porque los enemigos van a estar atacando continuamente tu base. Antes de nada, reúne a tus tropas en la entrada



Vale la pena pararse a matar a los lobos de hielo para ganar oro y experiencia, pero si lo deseas puedes ignorarlos y seguir con la misión.



Salva a los aldeanos de los bandidos para que te revelen la localización de la fuente de salud.



Con Jaina a tu lado, puedes lanzarte al ataque de la base de muertos vivientes con las tropas iniciales.

Arthas (paladín)

LUZ SAGRADA: Es la habilidad inicial de Arthas, y también la que vas a utilizar más a menudo. Te recomendamos subirla cuanto antes a nivel 2, ya que constituye tu principal medio de mantener con vida a tus tropas. Además, caso de que Arthas tenga que pelear solo, siempre puedes utilizarla como arma ofensiva para dañar a los muertos vivientes. De todos modos, antes de adquirir el nivel 3 de esta habilidad, recomendamos que obtengas el nivel máximo del Aura de devoción. Ambas habilidades se complementan perfectamente, porque el aura es una habilidad pasiva.

EL ESCUDO DIVINO no es tan útil como parece, ya que el enemigo rehusará a combatir con Arthas mientras lo tenga activado, y en una batalla masiva se limitarán a atacar a otras unidades. La resurrección tampoco es tan buena, porque durante la campaña humana, si lo haces bien, perderás pocas unidades.

del oeste para que reciban a la primera oleada. Luego envía a Arthas al sureste de la ciudad para reclutar a tres campesinos como soldados rasos. Ahora que tu ejército inicial se ha visto reforzado, no hace falta que entrenes ni una unidad más. En todo caso haz peones para acelerar la recolección y la edificación. Construye un taller y destina todos tus recursos a la construcción de torretas de cañones en las entradas a la ciudad, en especial las del oeste y noroeste. Asegúrate de que tus peones las reparan después de cada ataque para mantenerlas en perfecto estado de funcionamiento. Llegados más o menos a este punto, se te anunciará que una caravana de muertos vivientes se dispone a contaminar las aldeas circundantes. Puedes intentar interceptarla como misión opcional, pero no es obligatorio. Lo más importante es que refuerces tu defensa de torres y aguantes hasta que Uther venga con la caballería a salvarte de los horrorosos ataques de los zombis campesinos.



CAPÍTULO 6. LA MATANZA

El consejo del profeta, ese pájaro de mal agüero, es desoído por Arthas, pese a las evidentes dudas de Jaina al respecto. Tras reunirse con Uther, Arthas le ordena purgar una ciudad entera asesinando a los campesinos infectados, a lo que Uther se niega. En una estremecedora escena, Arthas le despide del servicio y se dispone a cumplir por sí mismo la desagradable tarea.

En esta misión tendrás que competir con Mal'Ganis para matar cien campesinos infectados antes de que el Señor del Terror reclame sus almas. Toma a tus unidades iniciales y llévalas con Arthas a destruir casas (con ataque forzado) para hacer salir a los campesinos, que se convertirán inmediatamente en zombis. Mientras haces todo esto, construye una segunda torre de vigía en tu base y ponte a entrenar soldados rasos. Deja a siete defendiendo la base y manda al resto a reforzar el grupo expedicionario. Al oeste del mapa hay una fuente de la salud a la que puedes recurrir. Si te encuentras con Mal'Ganis, lo mejor es rehuir el combate. Si no queda más remedio que luchar, usa la habilidad de escudo divino.

▶ EN TODO CASO, aunque lo mates, resucitará al cabo de un par de minutos y seguirá haciendo de las suyas. Como último consejo, no intentes asaltar la base de muertos vivientes que hay al suroeste, porque saldrás mal parado.

Quiz 3

¿En qué se metamorfosea el profeta?

A. En un pájaro
B. En un murciélago
C. En un insecto



CAPÍTULO 7. LAS COSTAS DE NORTHREND

Decidido a dar caza a Mal'Ganis hasta los confines del mundo, Arthas desembarca en las heladas tierras de Northrend. Tu primer objetivo es encontrar una mina de oro donde establecer una base. Reúne a tus hombres y encamínate al oeste, matando a los monstruos que te salgan al paso. La mina la encontrarás en el extremo oeste del mapa. Junto a ella encontrarás también a Muradin Bronzebeard y a sus enanos. Entonces recibirás la misión opcional de rescatar la base de los enanos. Antes de nada, manda a Muradin a recoger los objetos mágicos que hayas tenido que dejar abandonados por el camino por falta de espacio. Mientras Muradin recoge los objetos (usa la tecla SHIFT para darle múltiples ordenes de movimiento), reúne a todas tus tropas (menos al girocóptero, que lo debes dejar defendiendo la base) y mándalas al norte, donde en una encarnizada batalla destruirás la base de muertos vivientes que te cierra el paso hasta la base de los enanos. Esto te proporcionará nuevas fuerzas con las que iniciar inmediatamente el ataque a la base Mal'Ganis, que está justo al oeste del lugar en el que se halla la base de los enanos.

▶ EN TU BASE, construye un aserradero y una o dos torres vigías adicionales (no sea que te ataquen las gárgolas mientras estás fuera). Luego ponte a entrenar unidades sin tardanza para tener refuerzos preparados cuando los necesites.

El asalto a la base de Mal´Ganis es un poco duro, así que tendrás que recurrir a estrategias de ataque y retirada para que Arthus recupere su maná y pueda curar a la tropa.



CAPÍTULO 8. DESACUERDO

Llevado por su deseo de venganza, Arthas ha decidido quemar los barcos para impedir que sus hombres puedan cumplir la orden del rey de regresar a casa. Tienes 25 minutos para conseguirlo, tiempo más que ▶▶



de sobra. Localizar los cinco barcos es fácil, no tienes más que seguir la ruta en el sentido contrario a las agujas del reloj y darás con todos ellos. Tendrás que reclutar mercenarios para poder derrotar a los muertos vivientes y monstruos que te cortarán el paso. Llegará un momento en el que unos árboles pelados bloquearán el paso, usa el modo de ataque forzado de los equipos mortero que te dieron como tropa inicial para abrirte paso.

Si por un casual los hubieses perdido en los combates anteriores, puedes reclutar a unos zapadores goblin en un laboratorio cercano para que hagan el trabajo.

Por último, hay un punto del camino en el que tendrás que cruzar una especie de "corredor de la muerte" flanqueado por torres del espíritu. No te entretengas en destruirlas con ataques a distancia, limítate a cruzar lo más rápidamente que puedas rompiendo la formación (pulsa ALT mientras das la orden de movimiento). Al final del capítulo, Arthas le echa la culpa de la destrucción de los barcos a los mercenarios que ha contratado, a pesar de que actuaban bajo sus órdenes. Su sed de venganza le está empujando a realizar actos realmente terribles...





Si un paladín se obceca en concentrar sus ataques sobre ti en vez de distraerse con tus tropas, dale con la espiral de muerte.



Ve al sureste de la base para que tres bravos campesinos se unan a ti como soldados rasos.



Los enemigos que mates por el camino te proporcionarán oro para reclutar ogros y trolls mercenarios.

CAPÍTULO 9. FROSTMOURNE

Ha llegado el momento de enfrentarse a Mal'Ganis en persona. Dejando tras de sí a un capitán para hacerse cargo de la defensa de la base, Arthas parte junto con Muradin en pos de la espada mágica Frostmourne.

La expedición de Arthas sigue un camino lineal. Al final de tu ruta (ojo con al cruzar el cementerio, hay una emboscada sorpresa bastante dura) encontrarás al guardián de la espada.



TRAS UNA BREVE escaramuza podrás hacerte con ella, pero a costa de la vida de Muradin, que ya se olía que esto no podía acabar bien. Tras esto, tu objetivo pasa a ser destruir la base de Mal'Ganis.

Dicha base se encuentra en la esquina noreste del mapa. Hay otra directamente al este de tu campamento, pero puedes ignorarla tranquilamente. A estas alturas Arthas debe ser ya un paladín de nivel 10 equipado con poderosos objetos mágicos, así que mándalo al ataque junto a un grupo completo de unidades sin perder un instante, no necesitas más (eso sí, no te olvides de llevarte enanos fusileros para despachar a las unidades aéreas del enemigo). Durante el ataque, asegúrate de que se mantiene constante la producción de nuevas unidades: no sólo te ayudarán a defender la base mientras Arthas está fuera, sino que además te pueden servir como tropa de refuerzo en caso de que sufras demasiadas pérdidas.

Al final de la campaña, Arthas da muerte por fin a Mal'Ganis, pero lo hace a costa de su alma...

Quiz 4

Kel Thuzad era un nigromante, pero tras su resurrección, el rey Lich le confiere la vida eterna. Ahora es un...

A. Espectro
B. Lich
C. Súper nigromante

Muradin (rey de la montaña)





TRUENO es con mucha diferencia la habilidad más útil de Muradin durante la campaña humana. Permite afectar a varios enemigos a la vez, y Muradin se ve metido en primera línea de las refriegas muy a menudo. Usar el Rayo de tormenta en vez del Trueno normalmente sólo tiene sentido en el caso de unidades voladoras o de combates "uno contra uno", y ninguna de estas dos circunstancias se van a dar con frecuencia durante la campaña.

PORRAZO es otra buena habilidad, como todas las habilidades pasivas, que mejora el daño de Muradin durante el combate. Cuando no puedas mejorar el trueno, opta por mejorar el porrazo. Por último, avatar tiene una función similar, sólo que consume maná y no dura permanentemente (aunque es más eficaz). En todo caso, el Trueno debería ser siempre tu primera elección durante las batallas, y Avatar es mejor reservarlo para cuando vayas holgado de maná.

CAMPAÑA DE LOS MUERTOS VIVIENTES: LA SENDA DE LOS MALDITOS.



CAPÍTULO 1. A TRAVÉS DE LAS CENIZAS

El demonio Tichondrius te informa de que tu primera tarea consistirá en encontrar a los acólitos disfrazados de aldeano. Son fáciles de reconocer, tienen un color más oscuro que los aldeanos convencionales. Usa la sombra para ubicar rápidamente a los acólitos. Cuando llegues a la entrada de la ciudad, no intentes asaltar las puertas, porque están fuertemente protegidas y tu ataque se convertirá en un desastre completo. Es mejor aue tomes un camino es-



Coloca a tus tropas junto a los puentes de salida de la base para que no escape ningún mensajero. Las gárgolas se ocuparán de la carretera del sur.



En el cementerio te aguarda una emboscada de muertos vivientes que maldecirá a tus tropas.



No uses la puerta principal, es mejor tomar el sendero oculto que hay al oeste, entre los árboles.

Arthas (Caballero de la muerte)



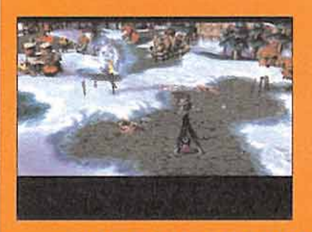


LA ESPIRAL DE LA MUERTE, al igual que la Luz sagrada del Arthas paladín, es tu habilidad más útil y de uso más frecuente, por lo que debes potenciarla al máximo tan pronto como tengas ocasión. Tiene el inconveniente de que no puedes usarla para curar a los mercenarios, pero por otra parte, puedes usarla para dañar a cualquier unidad que no sea muerto viviente, lo cual amplía considerablemente sus objetivos potenciales en comparación con la Luz sagrada. El Aura infame es una buena habilidad, si bien durante la campaña es sensiblemente inferior a su contrapartida, el Aura de devoción. En una partida multijugador esta habilidad tiene más sentido, porque la velocidad de desplazamiento y de regeneración pueden decantar el ritmo de la partida a tu favor.

ANIMAR A LOS MUERTOS es una extraordinaria habilidad para la campaña. Tanto si sufres bajas como si las infliges tú, esta habilidad te permitirá proseguir el ataque y avasallar al enemigo. Pacto mortal, en cambio, es la habilidad menos útil. Con el nivel 1 te basta, simplemente sacrifica a una unidad gorda si realmente estás apurado.

PARA ATRAVESAR LAS PUERTAS INTERIORES DEL REINO ÉLFICO, NECESITARÁS TRES LLAVES ESPECIALES QUE ENCONTRARÁS DESPUÉS DE DESTRUIR LOS ALTARES

Kel Thuzad (linch)







ARMADURA DE HIELO y nova de hielo son dos habilidades que encontrarás útiles a partes iguales, pero nosotros nos decantamos por potenciar la armadura de hielo. A nivel máximo otorga siete puntos de armadura, y puede usarse múltiples veces antes de lanzarse al ataque..

NOVA DE HIELO es, sin duda, de lo más útil para cuando el que ataca primero es el enemigo y no hay tiempo de andarse con demasiadas filigranas. Puede usarse también como un eficaz recurso de emergencia contra un ataque por sorpresa de unidades voladoras.

RITUAL OSCURO, bien utilizada, es una habilidad tremenda. Si sabes llevar bien el "timing" de los sacrificios y no te haces el lío con las teclas, Kel Thuzad puede estar lanzando hechizos sin parar durante todo el combate y quedarse tan ancho.

MUERTE Y PUTREFACCIÓN es ideal durante los ataques a las bases enemigas. Fíjate que después de lanzarlo tienes que dejar al Lich quieto en su sitio sin darle ninguna otra orden, ya que de otro modo cancelarás el efecto. Cuanto más maná dispongas, más tiempo durará la muerte y putrefacción. Eso sí, vigila el maná.

condido entre los árboles, al oeste. Una vez dentro, hallarás el cementerio con los refuerzos al este, detrás de las puertas principales. Luego sigue una ruta periférica en el sentido de las agujas del reloj, pegado siempre al borde del mapa, y encontrarás a los veinte acólitos.



CAPÍTULO 2. LEVANTANDO A LOS MUERTOS

Kel'Thuzad, el nigromante que tanto te costó matar en la campaña de los humanos, debe ser devuelto a la vida. Sus restos están en un cementerio al este, justo en línea recta.



▶ USA LOS CARROS de despojos para aniquilar las torres del camino. Tras matar al paladín guardián del cementerio, te informarán de que debes robar una urna especial para trasladar los restos del nigromante. Establece una base tal y como se describe en los objetivos de la misión. Mientras finalizan las invocaciones, puedes dedicarte a explorar la zona sur del mapa. Luego regresa a defender la base, porque te atacarán tan pronto como termines de construir los edificios mínimos. Tu siguiente objetivo es matar a tres paladines. Los dos primeros son fáciles, están en la ▶▶

Quiz 5

¿Qué tipo de castigo decide aplicarle Arthas a la elfa Silvana tras arrasar su base?

A. Le prende fuego a los bosques de su tierra
B. La condena a muerte
C. La convierte en su esclava tras la muerte

CONQUISTAR DALARÁN NO SERÁ FÁCIL: ESTÁ IMBUIDA POR UN AURA ANTIMUERTOS VIVIENTES Y TENDRÁS QUE MATAR NADA MENOS QUE A TRES ARCHIMAGOS

ciudad del oeste, pero asegúrate de que atacas a cada uno con un grupo completo de necrófagos (repón tus bajas después de cada combate). Probablemente querrás destruir unas barracas cercanas que producen soldados rasos continuamente, así dejarán de hostigarte.
El tercer paladín no es otro que Uther Lightbringer, y está en un campamento al suroeste de la ciudad, cruzando el río. Una vez le hayas dado muerte, recoge la urna del suelo para completar definitivamente la misión.



CAPÍTULO 3. EN EL REINO ETERNO

Los restos del demonio Kel'Thuzad tienen que ser llevados a Quel Thalas, las tierras de los elfos, para que se les pueda devolver definitivamente la vida.



▶ **EN ESTA MISIÓN** tendrás que alcanzar las puertas principales del reino, que están ocultas en un laberinto de árboles. Establece una base con defensas mínimas (unas pocas torres del espíritu bastarán) y luego organiza la expedición de ataque (que deberás reforzar regularmente con necrófagos, pon el punto de reunión encima de tu héroe). Necesitarás como mínimo un carro de despojos para abrirte paso en los laberínticos bosques. La ruta más rápida es ir al sur y tirar abajo los árboles señalados por las runas luminosas. Al otro lado hay un pequeño enclave élfico que debes arrasar. Sigue al sur y llegarás a un paraje rocoso con una fuente de maná protegida por golems. Desde ahí, pegado al borde sur del mapa, avanza hacia el este y arrasa la siguiente aldea. La base que tienes que destruir está al noreste de esta aldea, cruzando el vado.



■ Tus unidades voladoras son las únicas que pueden combatir con eficacia a los imponentes dragones rojos.

■ De camino a los restos de Kel'Thuzad, podrás comprobar la eficacia de los carros.

■ Estas runas luminosas marcan el punto por sel que debes abrirte paso. Usa el modo de ataque forzado.



CAPÍTULO 4. LA LLAVE DE LAS TRES LUNAS

Las puertas exteriores han caído, y los muertos vivientes penetran en el reino de los elfos. Pero aún tienes que atravesar las puertas interiores, y para eso necesitarás tres llaves especiales, que encontrarás tras destruir los altares.
Comienza dirigiéndote al este y estableciendo una base con defensas mínimas (cuatro torres del espíritu bastarán). Luego forma un ejército mientras recoges los dirigibles que hay al este. Usa estos dirigibles para cruzar el río del este y alcanzar el primer altar.

▶ **UNA PUERTA** de teletransporte al norte te lleva a una nueva base élfica, que vamos a denominar "de transito", la cual custodia dos portales de teletransporte más, los cuales conducen a sendos altares.
Cuando hayas destruido definitivamente el tercero y tengas la última llave mágica que abre las puertas interiores, no te entretengas destruyendo la base que lo albergaba y vuelve a donde estaba la base "de tránsito". Embarca a tus tropas en los dirigibles y vete directamente a la esquina noreste del mapa de la misión, donde podrás abrir las puertas y entra impunemente al "inner sanctum" de elfo. Misión cumplida.

Quiz 6

¿Quién mata al padre de Arthas?

A. El propio Arthas, enloquecido
B. El rey Lich en persona
C. El traidor Uther



CAPÍTULO 5. LA CAÍDA DE SILVERMOON.

En esta misión tendrás que derrotar a los guardianes golem que protegen el centro de poder de los elfos. El objetivo secundario es interceptar a los mensajeros de Sylvana.
Hay tres rutas que salen de su base: una es la carretera donde aparecen las gárgolas, otra está un poco al noreste de esa posición (verás un puente junto a una fuente de maná) y la última está al oeste de tu base, con otro puente. Sitúa una gárgola en cada ruta y reúnelas en torno al mensajero en cuanto sea localizado. Antes de atacar a los guardianes golem del sur, quizá prefieras liquidar primero la base de Sylvana (aunque se trata sólo de una misión opcional).

Mal'ganis (señor del terror)

DURANTE LA CAMPAÑA no tendrás ocasión de manejar a Mal'Ganis, ya que Arthas le da muerte definitiva durante la campaña de los humanos. No obstante, no está de más que conozcas sus habilidades para cuando te enfrentes a él.

DORMIR es una habilidad muy insidiosa, porque puede afectar a Arthas y dejarle fuera de juego. Usa escudo divino antes de trabar combate para contrarrestar esta posibilidad. El enjambre carroñero es el típico ataque de masas que desbordará a tu luz sagrada y será el principal motivo de bajas en tu ejército. Por fortuna, la habilidad definitiva de Infierno no llegarás a verla durante el desarrollo de la campaña humana, así que no te preocupes.



■ El primer archimago está al norte de las puertas principales. Destruye primero las torretas con los carros y luego lánzate al ataque.



■ Usa los dirigibles de los goblins para trasladar tus tropas al otro lado del río que queda al este.



■ Sé rápido: no esperes a que termine de materializarse una torreta para empezar a invocar otra.

Objetos mágicos





ESCOGER entre uno u otro objeto mágico es uno de los más habituales quebraderos de cabeza del modo campaña. Tanto en el caso de los humanos como de los muertos vivientes, los objetos permanentes abundan y terminarán por desbordar tu inventario. Por ello, puedes usar los objetos consumibles con cierto abandono, ya que las más de las veces tendrás que desecharlos más adelante para hacer espacio.

PENSAR EN PORCENTAJES es la clave para escoger acertadamente los objetos con los que vas a quedarte. Si tu héroe tiene 1.000 puntos de impacto y encuentra un talismán de vitalidad que le otorga 150 puntos más, en realidad sólo supone un beneficio de 15%. En cambio, si se lo das a un héroe con 500 puntos de impacto, el beneficio pasa a ser de 30%. Aplica esta misma filosofía a todos los atributos de tus héroes y a todos los objetos que te vayas encontrando y siempre obtendrás el máximo partido de rendimiento de cada uno.
Por regla general, los objetos que mejoran el índice de armadura suelen ser los que ofrecen los mejores y más interesantess porcentajes.

AGRUPA LOS REFUERZOS QUE ENVÍEN LOS DEMONIOS JUNTO A ARTHAS PARA AYUDAR A HACER FRENTE A LAS OLEADAS DE ENEMIGOS QUE VAYAN LLEGANDO



CAPÍTULO 6. ¡TAMBIÉN BLACKROCK AND ROLL!

Kel'Thuzad, reencarnado como Lich, revela la auténtica misión de los muertos vivientes: preparar el camino para la invasión de los demonios. Además de la base principal, hay bases secundarias protegidas por un héroe orco cada una. No es obligatorio, aunque sí conveniente, matarlos a todos para cumplir la misión principal. Antes de nada, reúne rápidamente a tus tropas iniciales para rechazar un violento ataque proveniente del este. Luego prepárate para asaltar las bases enemigas. Tendrás que tener en cuenta tres cosas: primero, tendrás que montar una muy buena defensa de torres. Segundo, cuando destruyas una base deberás reclamar su mina de oro para mantener la financiación de tu ejército. Por último, no te olvides de producir dragones de hielo y/o gárgolas, ya que son las únicas unidades que pueden matar a los dragones rojos.

Quiz 7

¿Cómo se llama la espada maldita que Arthas encuentra en Northrend?
- A. Stormbringer
- B. Frostmourne
- C. Tizona



CAPÍTULO 7. EL ASEDIO DE DALARÁN

Conquistar Dalarán no será fácil: está rodeada por un aura que daña a los muertos vivientes. Para eliminarla, tendrás que matar a tres archimagos. Cada vez que mates a uno, se desactiva una parte del aura. El procedimiento es este: haz un grupo de aberraciones acompañado de Arthas y ponlo justo delante del aura. Elimina las torres que tengas a la vista con un carro de despojos. Luego manda al grupo a la carga siguiendo las direcciones indicadas para llegar al archimago. Si las cosas van mal dadas, puedes retroceder para recuperarte. En las fuentes de la salud te puedes detener a tomar un respiro.
Archimago uno: simplemente ve al norte. Archimago dos: norte, este hasta llegar a la fuente, norte, este y sur. Archimago tres: norte, oeste hasta la fuente, norte. ¡Ojo con este archimago, que no es otro que el temible Antonidas!



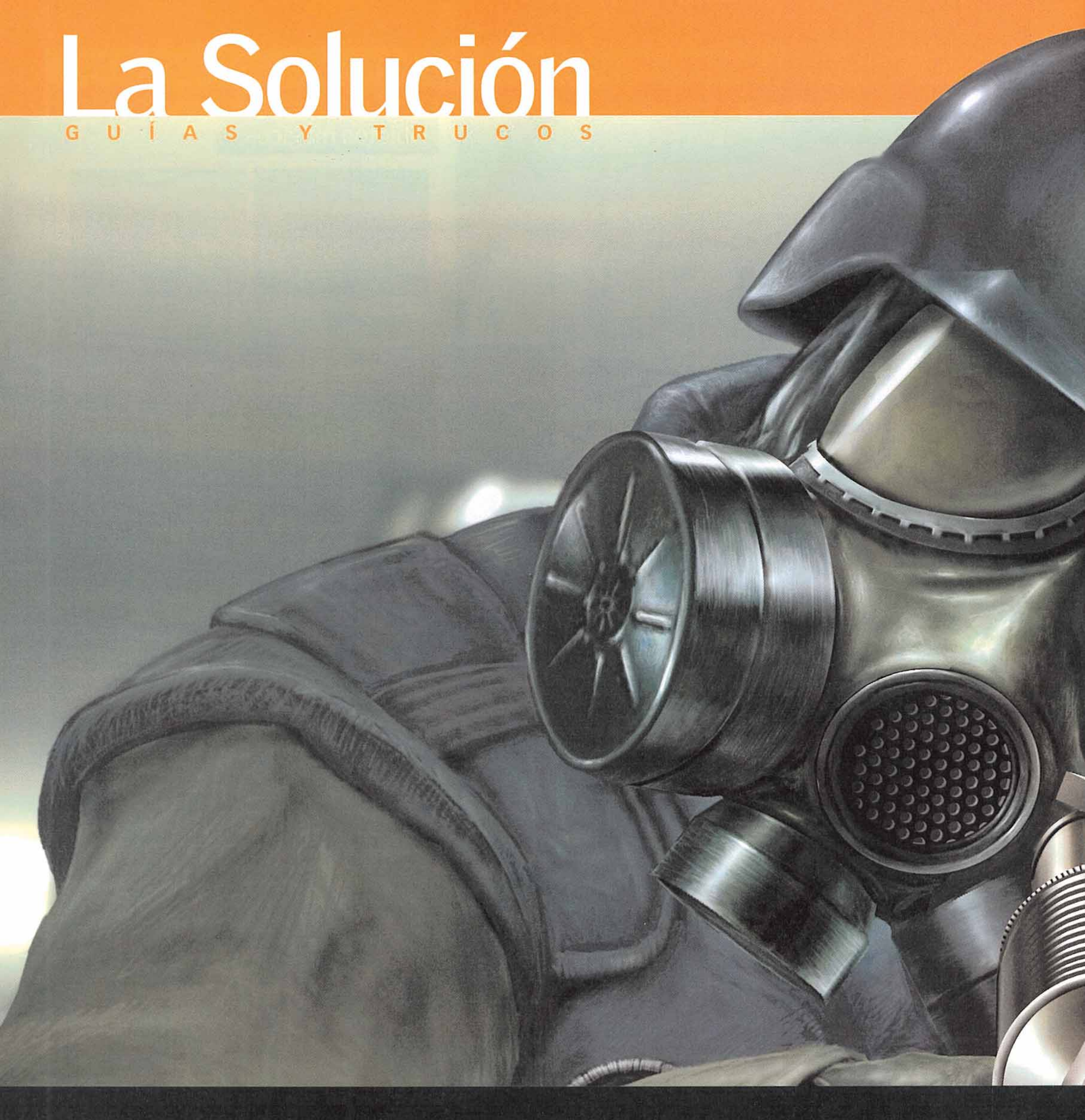
CAPÍTULO 8. BAJO EL ARDIENTE CIELO

Te recomendamos la siguiente estrategia: primero, hazte con las minas que hay al oeste y plántalas en las inmediaciones del lugar de invocación. Segundo, reclama la mina de oro que hay al este. Produce acólitos y dedica cinco a explotar la nueva mina y el resto a construir y reparar torres del espíritu en torno al lugar de la invocación. Produce también algunos necrófagos para potenciar la recogida de madera. Por último, agrupa los refuerzos que envíen los demonios. Este grupo debe ocuparse sólo de las unidades terrestres y retroceder para que las torretas acaben con las unidades voladoras. Deja al nigromante y a los demonios de la cripta iniciales a modo de última línea de defensa. Al final, Archimonde ordena a Tichondrius relevar al rey Lich de la comandancia de los muertos vivientes. Arthas está indignado, pero Kel'Thuzad se mantiene tranquilo. El mes que viene más.

G.P.H.

Soluciones Quiz

1.C. Un señor del terror **2.C.** Lightbringer **3.A.** En un pájaro **4.B.** Lich **5.C.** La convierte en su esclava más allá de la muerte **6.A.** El propio Arthas enloquecido **7.B.** Frostmourne



Soldier of fortune II: Double Helix

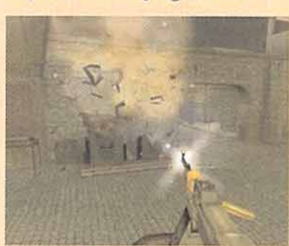
Contra el terrorismo





John Mullins es un mercenario bien curtido. Pero a la hora de hacer frente a una conspiración mundial mezclada con amenaza bioquímica, a nadie le viene mal una ayudita, ¿verdad? A lo largo de esta guía te proporcionamos los consejos más útiles para resolver la campañas.

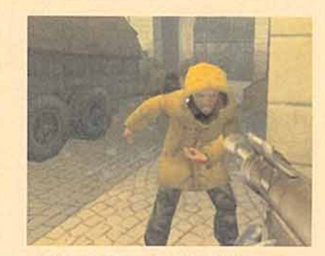
Es evidente que «Soldier of Fortune II» no es un título pensado para hacerte resolver puzzles o introducirte en complejos escenarios laberínticos. La dinámica más bien es contraria: tiros, tiros y más tiros. Por eso, y como sabemos que lo de disparar es lo tuyo, nos limitaremos a recalcar los sucesos más relevantes de cada misión y la forma correcta de cumplir los objetivos sin demasiadas complicaciones. Buena suerte soldado, y nunca desestimes el consejo de un viejo general…



MISIÓN EN PRAGA

▸CALLES: Deshazte de los primeros guardias de forma rápida y sigilosa para apropiarte de sus fusiles. En cuanto dobles la esquina, las balas silbarán a tu alrededor; para zanjar el problema simplemente dispara a la cisterna de gas. A partir de aquí el procedimiento de ataque será simple y repetitivo, por lo que obviaremos los enfrentamientos más básicos para centrarnos en sucesos concretos. El apartado de contenedores es la siguiente área por explorar. Ninguna de las verjas del recinto te permitirá el acceso, así que tendrás que forzar la cerradura de una de las puertas de madera (tecla de "usar"). Una vez en el tejado, dirígete hasta la segunda torre y salta al recinto inferior de la derecha. Inmediatamente corre hacia el puesto de la ametralladora fija y pulsa la tecla "usar" sobre ella para barrer cualquier amenaza. Luego rodea el hotel para localizar las escaleras de incendios, desde las que podrás acceder a la cornisa, y de ahí al circuito de ventilación del edificio.

▸HOTEL: En Praga, como cualquier hotel que se precie de serlo, dispone de un elevado número de habitaciones y salas de estar. Por ello, será conveniente que inspecciones todas las localizaciones en busca de lotes de munición, armas, chalecos de kevlar y botiquines. Reacciona con rapidez a la amenaza de los mercenarios y vigila bien las puertas que se abren. Tras la calurosa bienvenida, desciende por las escaleras hasta el piso inferior. A estas alturas ya deberías contar con una recortada automática que te resultará enormemente útil en las distancias cortas. En cuanto pises el último peldaño te lloverán los disparos por los cuatro puntos cardinales, así que te aconsejamos que avances paso a paso, cubriéndote con las paredes, mesas y objetos en general. Atento también a las traicioneras bombas incendiarias; ya sabes, sal corriendo en cuanto oigas su peculiar repiqueteo… Recorre el salón para atravesar la chimenea y alcanzar la cocina en busca de las siguientes escaleras. De nuevo arriba, y tras recorrer varias estancias, encontrarás al doctor en uno de los dormitorios. Evidentemente tendrás que defender su pellejo con todo lo que tengas; adelántate a sus movimientos y despeja su huida hacia el ventanal de servicio.



▸HUIDA EN CAMIÓN: Bien, estás fuera del condenado hotel, pero eso todavía no es garantía de nada. Sube a la parte trasera de la camioneta y toma los mandos de la ametralladora fija. Inmediatamente te verás sumergido en un "apunta y dispara" al más clásico estilo «Operation Wolf». Como en los ▸▸

QUIZ 1:

¿Qué hay que hacer en las calles de China para escapar?

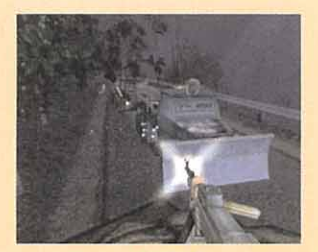
A. Saltar de edificio en edificio.
B. Robar un coche.
C. Bajar al metro.

viejos tiempos. El inútil del doctor pondrá en marcha el vehículo y juntos daréis un edificante paseo "turístico" por Praga en dirección a la carretera general. Fíjate bien, porque para abrirte paso en algunas calles tendrás que disparar a tanques de gas y barriles de petróleo.

QUIZ 2:

¿Qué hay que hacer para salvar a Sam del fuego?

A. Apagar la rueda del gas.
B. Usar el extintor.
C. Echarle gasolina por encima.



▸PERSECUCIÓN: En la carretera la mecánica será frenética pero muy simple; varios vehículos intentarán acercarse a ti lo suficiente como para que los soldados que transportan te alcancen con sus balas. Así pues, dispara a los simpáticos pasajeros en primer lugar y a continuación acribilla el motor delantero de las camionetas hasta que hagan explosión. Este caso se repetirá varias veces, solo que añadiendo más vehículos simultáneos y complicando las curvas. No bajes la guardia, porque pronto hará acto de presencia un helicóptero al que deberás dar un tratamiento similar. Llegarás hasta un control policial en el que deberás abrirte paso disparando al vehículo aparcado y a los barriles.

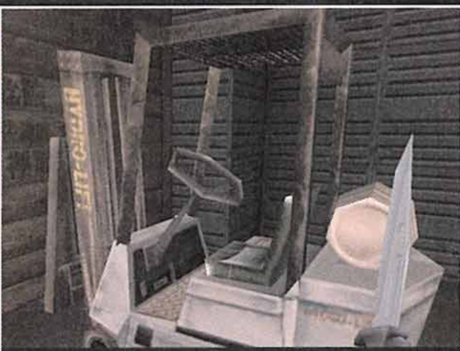
▸ESTACIÓN DE TREN: Para dar por concluida la evacuación del doctor hace falta infiltrarle en el tren, así que deberás pasar desapercibido y no desenfundar tu arma bajo ningún concepto. Primero camina hasta los servicios de caballeros del fondo. Allí te encontrarás con tu contacto, el cual te proporcionará la documentación necesaria. Mientras el doctor espera en el lavabo, sal al exterior y presenta tu pasaporte al taquillero de la estación. Una vez en el andén evita el contacto visual con el guardia y desbloquea la puerta del baño para que tu protegido entre en el vagón. Ahora resta alcanzar la sala de control para poner en marcha el tren antes de su hora de salida. Para ello deberás recorrer todas las estancias sin ser detectado, lo que significa caminar en cuclillas y pasar desapercibido. Cuidado, porque aunque los guardias son carne apetecible, no debes dispararles con armas de fuego, o la alarma saltará de inmediato. Limítate a acuchillarles por la espalda.
En cuanto llegues a la sala de control y pulses la palanca el tren será tuyo y podrás volver a casa. Otra misión completada.



■ En las calles de China, siempre que te veas asfixiado por grupos numerosos, usa y abusa de las granadas de fragmentación (o incendiarias).



■ Para acceder a algunos recintos será estrictamente necesario obtener tarjetas de acceso.



■ Siempre que veas un elevador intenta activarlo. Algunos de ellos te ayudarán a trepar entre las cajas.

Ratones duros de roer



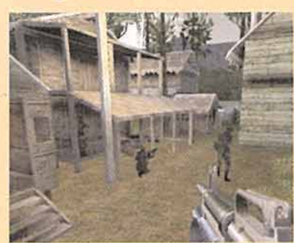


EN EL TEJADO del hospital te toparás con un magnífico prototipo de helicóptero militar. Para acabar con él deberás ponerte a cubierto o de lo contrario sus balas de gran calibre te atravesarán como si fueras mantequilla. Luego deberás encararlo, disparando con todo lo que tengas a sus motores para que se "hunda" en el aire.

EN EL BÚNKER de Vergara te espera un ansioso Sánchez, cubierto tras unas verjas. Aparentemente el metal es infranqueable, pero si te fijas en el agua que inunda el recinto, verás la solución de inmediato: En lugar de intentar dispararle directamente revienta con una granada (o varios tiros el circuito eléctrico a sus espaldas) y morirá electrocutado.

EL HELICÓPTERO de nuevo en el tejado de "La Tienda", sólo que esta vez no huirá enseguida. Toma los mandos de la ametralladora fija y aprovecha para fundirle rápidamente uno de los motores. Al hacer esto se volverá contra ti. Sigue entonces la táctica del ratón y el gato, hasta que dañes su segundo motor. Luego dispara a la cabina para matar al piloto y acabar definitivamente con él.

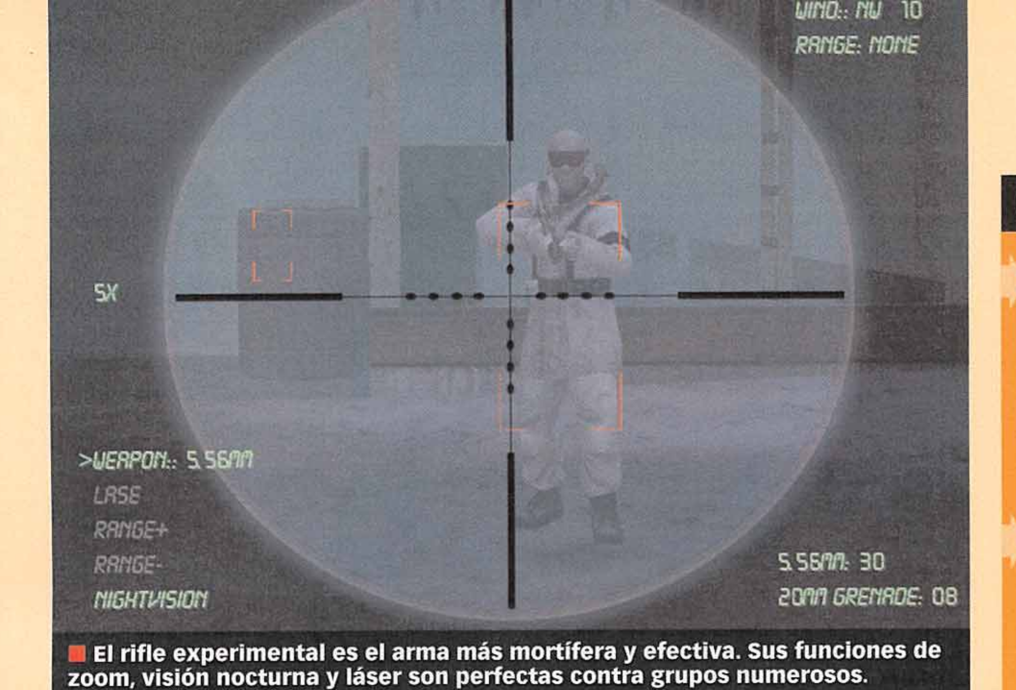
LA ENORME DENSIDAD DE RAMAS, ÁRBOLES Y MATOJOS EN LA MISIÓN DE LA JUNGLA COLOMBIANA ES MÁS UN FACTOR DE CONFUSIÓN QUE DE CAMUFLAJE



JUNGLA COLOMBIANA

▸LLEGADA E INCURSIÓN: Tras verte sorprendido por el fuego de francotiradores deberás escapar del campamento aliado (por la parte del coche ardiendo). Como ya has podido comprobar, la jungla ha sido invadida por un grupo de guerrilleros armados, y la densidad de ramas, árboles y matojos es más un factor de confusión que de camuflaje. Generalmente tus enemigos se presentarán en grupos de dos o tres, por lo que no conviene que te precipites en tu recorrido. Siguiendo el camino lógico llegarás hasta unas cajas frente a un búnker. Luego atravesarás unas cabañas fuertemente defendidas (mucho cuidado en el interior de las mismas) y por último atravesarás un pequeño templo de piedra atestado de mercenarios, hasta alcanzar un claro.

▸HELICÓPTERO: Ten cuidado a continuación porque pronto te verás acosado por un he-



El rifle experimental es el arma más mortífera y efectiva. Sus funciones de zoom, visión nocturna y láser son perfectas contra grupos numerosos.

Dicen que dos mejor que uno, pero cuidado con el derroche de munición de esta combinación.



Siempre que puedas, evita reunir a más de dos enemigos frente a ti, o te verás en aprietos.

Consejos Clásicos

LOS TIROTEOS masivos son algo tan cotidiano en «Soldier of Fortune II» que uno tiene que conocer ciertos métodos de "perro viejo". El primero y más clásico de ellos es el de recargar en momentos de calma, y aprovechar la carga del enemigo para atacar. De ese modo evitarás muchos problemas. También es muy importante ahorrar la munición de las armas más eficientes para situaciones de verdadera necesidad (rifle de precisión, lanzagranadas).

TEN EN CUENTA que los enemigos nunca se quedarán frente a ti, sino que buscarán escondrijos (árboles, esquinas, mesas) para cubrirse de tus disparos. Además, efectuarán salidas fugaces para dispararte. Por ello, no sólo te aconsejamos que hagas algo parecido, sino que uses la física a tu favor, puesto que las balas atraviesan ciertos materiales endebles como la madera o el cristal. Del mismo modo, si el enemigo se encuentra en campo abierto rodará por el suelo y se moverá para esquivar tus balas.

licóptero. Intenta pues ponerte a cubierto tras árboles y matojos, y acaba con los soldados cuanto antes para llegar al cobijo de la pequeña cueva. Tras ella, continúa hasta llegar a una caseta en cuyo piso superior se halla el control de un silo lanzamisiles. Activando el panel destruirás el molesto helicóptero y romperás la casucha de enfrente, pudiendo entonces entrar en ella y accionar la palanca que controla la verja de acceso al poblado paramilitar.

▸EL POBLADO: En cuanto despejes de enemigos la zona pantanosa llegarás hasta un puente en el que te espera un escuadrón de soporte. Los militares escoltarán tus movimientos, así que conviene que te adelantes a ellos para barrer el poblado de cualquier amenaza. No tengas ninguna prisa, porque hasta que tus aliados no consideren asegurada una zona la siguiente no quedará activa. Finalmente verás la celda del prisionero, pero si intentas abrirla por las bravas o disparas a la cerradura, la dinamita adosada al metal estallará. Extrae la dinamita a mano y colócala en la verja de salida. Una explosión y vía libre al río.

▸EL RÍO: Para llegar hasta el punto de reencuentro con los helicópteros deberás recorrer el cauce del río, así que (como ya ha ocurrido muchas veces en ocasiones anteriores) será recomendable que vayas despejando el camino con antelación para evitar las sorpresas de última hora. Vigila a los francotiradores y las granadas incendiarias, y sobre todo dispara ráfagas cortas y precisas. En cuanto subas al primer helicóptero toma los mandos de la ametralladora para repeler con furia cualquier intento de persecución.

QUIZ 3:

¿Qué puede hacerse para pasar delante de las cámaras de vigilancia?

A. Desactivar la electricidad.
B. Romperlas con un arma silenciosa.
C. Ir pegados a la pared.

▸BARRIDO AÉREO: Ya a los mandos de la ametralladora, cuando sobrevueles almacenes, helipuertos, torres, etc... no centres tus disparos sólo en los blancos, sino también en los barriles de fuel de su perímetro. Eso hará que las explosiones dañen las estructuras circundantes. Aquí acaba tu sufrido periplo en el calor de la jungla.



MANSIÓN VERGARA

▸EXTERIOR: Todas las pistas te llevan hasta la mansión del narcotraficante Vergara, lo que complica las cosas si tenemos en cuenta los elevados sistemas de seguridad del recinto. En plena noche, será conveniente que lleves contigo gafas de visión nocturna y pistola con silenciador. Si caminas hacia la puerta principal enseguida serás descubierto y fracasará tu misión. Por el contrario, si bordeas lentamente los matorrales y recorres la casa por el lado contrario podrás llegar hasta el garaje, en el que encontrarás una trampilla sobre uno de los coches que hay aparcados.

▸INTERIOR: El interior del caserón no sólo es gigante, sino que está completamente atestado de vigilantes. Aquí ya no podrás pasar tan desapercibido como en la noche, pero seguirás necesitando la ayuda de la visión nocturna, puesto que hay muchos lugares de luz tenue. Ya sabes, evita el contacto frontal y sé sigiloso. Con un poco de paciencia y recorriendo las múltiples estancias del lugar llegarás hasta el estudio de Vergara, donde podrás abrir la caja fuerte para continuar hacia la entrada del sótano, en la que se oculta Sánchez (típico nombre de maloso colombiano).

▸SÓTANO Y BÚNKER: Para dar caza a Sánchez, deberás atravesar la bolera y la bodega, bajar algunas escaleras y alcanzar el portón de acceso. Cuando llegues a un punto muerto, busca un interruptor de esos que pasan desapercibidos a primera vista. Aunque en este texto lo hemos resumido todo, el camino hasta Sánchez es un calvario de tiros, granadas y callejones sin salida. Simplemente sé cauteloso en tus pasos y no dejes la visión nocturna bajo ningún concepto. Al fin Vergara tendrá que "cantar".



BARCO CARGUERO

▸EXTERIOR: Tu objetivo inmediato será obtener acceso a la sala de control del barco. Para ello tendrás que descender al área de contenedores, y desde ahí acceder a los camarotes forzando las puertas. En uno de ellos encontrarás una tarjeta roja que te proporcionará el acceso necesario para abrir el portón que hay en cubierta (arriba del todo). Luego deberás buscar una grúa en el extremo frontal del barco (oculta tras varios contenedores), con la que podrás elevar la carga que bloquea la bodega. Restará que regreses a la sala de control y pulses el interruptor necesario para abrir las compuertas de la bodega.

▸BODEGA: El interior del barco está repleto de car- ▸▸

ga "tapadera", por lo que tendrás que buscar lo que de verdad interesa; el virus empaquetado. Recorre los laberínticos pasillos hasta llegar a un lugar en el que encontrarás un montón de cajas y una pasarela. Simplemente activando un montacargas harás que se muevan varias cajas y podrás saltar a la citada pasarela. Luego busca la sala de máquinas (donde hay un mecanismo rotatorio). Desde allí podrás acceder a un pequeño conducto que te llevará hasta la zona del virus. Ahora debes demoler las estructuras del barco para que se hunda. Busca cuatro trampillas con escalerilla bajo las cuales hallarás los pilares básicos. Una vez colocada la última carga, el barco estallará y tú te dirigirás a Nueva York. Como verás esta ha sido una misión dura, lenta y agotadora.

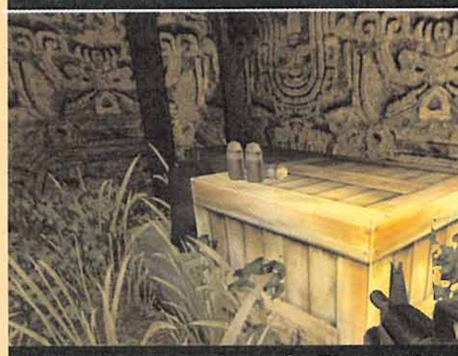


HONG KONG, CHINA

PUERTO DE EMBARQUE: Hasta el mismísimo Hong Kong te han llevado las investigaciones sobre el virus. En cuanto salgas del pesquero asiático, acaba con todos los soldados chinos que aparezcan y sigue el camino marcado por los callejones practicables (no tendrás pérdida puesto que apenas puedes tomar otras rutas sin acabar en callejones muertos). Finalmente alcanzarás un doble portón que da a un pasadizo, a través del cuál llegarás hasta la parte alta del puerto.



Las armas de gran poder destructivo sólo tienen sentido frente a concentraciones masivas de enemigos. No malgastes los cartuchos.

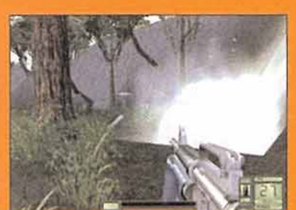


Los lugares más recónditos suelen guardar pequeñas y vitales dosis de munición. Busca y encontrarás.

Algunos mecanismos y cajas fuertes se abren igual que las puertas bloqueadas, con la tecla "usar".

Elige sabiamente





EL ARSENAL, de que dispondrás a lo largo del juego no es pequeño, ya que aparte de las armas que se te proporcionan antes de cada misión, podrás ir recogiendo las que dejen caer los enemigos sin ningún límite de peso o cantidad. Sin embargo, debes escoger adecuadamente cuando se te dé a elegir en el previo de algunos escenarios, ya que de lo contrario puedes llegar a verte en apuros. Si en la mansión no escoges (por ejemplo) las gafas de visión nocturna o la pistola con silenciador, no podrás moverte cómodamente por la oscuridad, y provocarás demasiado ruido al disparar.

BOMBAS DE HUMO, incendiarias, cegadoras, granadas de mano... Está claro que el enemigo cuenta con un buen arsenal. Por eso es conveniente que conozcas sus efectos y sepas repelerlas tanto como utilizarlas, ya que desde las primeras misiones las usarán frecuentemente contra ti. Lo más destacado de ellas es el grito de aviso que pronuncian algunos guerrilleros cuando las lanzan. Algo parecido al clásico "fire in the hole!" pero en cristiano, ruso u otros idiomas. Ten en cuenta esto, y sobre todo, recuerda no lanzar tu granada muy pronto.

PUERTO DE CARGA: Como ya es habitual en tu vida de sufrido mercenario, aquí te espera otro festín de tiros con mujeres y hombres de mal vivir. Atraviesa contenedores y camiones hasta llegar a un montacargas móvil que te servirá para saltar el muro que da a las calles de un (supuestamente) transitado barrio.

CALLES: Se supone que las calles deberían de estar abarrotadas, pero tan sólo deberás preocuparte por la salud vital de dos civiles que pululan alegremente por el pavimento. En realidad los enemigos no les atacarán por propia iniciativa, pero si se meten en el fuego cruzado tu misión acabará en la papelera de Windows, así que mucho cuidado. Tras varios rifirrafes, llegarás a un choque de vehículos que te impedirá continuar por esa misma calle. Si te fijas bien verás dos bombonas de gas; reventándolas abrirás un boquete en la pared que te permitirá entrar en el edificio. Sube por las escaleras hasta el piso más alto y utiliza el panel luminoso como "puente" hacia el edifico de enfrente. Repite varias veces este proceso hasta llegar tras los coches incendiados (busca un callejón con varias cestas a modo de escalera).



MERCADO Y ALMACÉN: En pleno mercado la bienvenida será calurosa (como de costumbre), así que ábrete camino a balazos y busca el acceso al almacén principal. Una vez dentro, la tónica será igual de repetitiva que siempre; tan sólo tendrás que alcanzar una sala del piso superior en la que se encuentra la apertura de la verja. Recorre luego todos los almacenes y busca puertas accesibles (por la técnica del acierto y error) hasta llegar a un terminal informático que tiene en su interior un disco de datos.

CÁRCEL: Te han pillado con las manos en la masa, pero en el último minuto tu compañero de celda te salvará el pellejo. Bien, como siempre, toma la delantera a tu colaborador y hazte con un arma. Luego recupera el disco de datos y recoge los fusiles AK-74 de una de las habitaciones. En cuanto salgas a los pasillos principales de la prisión tu colega será de gran ayuda para cubrirte las espaldas, mientras tú lideras el recorrido. En el último tramo te enfrentarás al interrogador y a tu captora. Luego, si todo ha marchado bien, regresarás a la librería-armería de Nueva York.

QUIZ 4:

¿Qué pasa si lanzamos una granada nada más quitar la anilla?

A. Pueden devolvérnosla.
B. No explotará.
C. Reventará en nuestras manos.



El modo térmico marca perfectamente tus blancos, pero dificulta la vista del terreno, por eso es más recomendable el uso de la visión nocturna.


Para evitar los puntos sin retorno y los "atascos" incomprensibles, sigue siempre la línea argumental.


Las cajas suelen contener valiosos ítems, pero conviene que las abras con cuchillo para ahorrar balas.

Están locas estas balas...





PENSAR DÓNDE COLOCAMOS CADA BALA es vital en el juego, ya que el comportamiento realista de las armas condiciona nuestro modo de jugar. Al igual que los fusiles y pistolas reales, las armas disponibles en «Soldier of Fortune II» dispersan el fuego como una regadera, en lugar de colocar los proyectiles en línea recta como en los "arcades" clásicos. ¿Y quién dijo que disparar rifles modernos fuese sencillo?

PARA MEJORAR LA PUNTERÍA habrá que tener en cuenta diversos y variados factores. El más importante de ellos es utilizar el disparo "por ráfagas" o "bala a bala", evitando así el retroceso acumulativo del fusil. Lo malo de estos modos es que obligan a llevar a cabo un tipo de juego que resulta más pausado y hábil de lo normal, por lo que no gustarán a los más inquietos, esos que prefieren avanzar rápido en el juego y encarar a los enemigos uno detrás de otro y cuanto antes, los amantes de la acción, vamos. En esos casos siempre queda utilizar la dificultad a medida y configurar el modo de disparo en el panel de control del juego, antes de iniciar la partida.

PARA ADENTRARTE EN LOS LABORATORIOS DONDE ESTÁ EL VIRUS DEBERÁS ANEGAR DE AGUA UNA SALA, ABRIENDO LA RUEDA DE UNA TUBERÍA QUE CONTROLA LA COMPUERTA

Para evitar las armas...







CAMINA DESPACIO en lugar de correr. El ruido que generan las pisadas de un mercenario corpulento "al trote" es lo primero que despierta la impaciencia de los guardias enemigos. En situaciones peligrosas intenta agacharte o incluso arrastrarte por el suelo con los brazos.

USA EL CUCHILLO con precisión y sangre fría. Acércate al enemigo por su espalda y sitúate en la horizontal de su nuca. Generalmente un solo corte bastará, pero es mejor que te asegures con varios consecutivos. Si no puedes acercarte lo suficiente, lánzale el machete a la espalda o al torso.

ALÉJATE DE LAS CÁMARAS y focos de luz. Si alguna de ellas te detecta, la fiesta habrá acabado antes de tiempo o el terreno se infestará de soldados... Si llevas pistola con silenciador, dispara con precisión al objeto de vigilancia (siempre y cuando no haya guardias inquietos cerca).

EVITA LOS GRITOS de socorro, advertencia o alarma. Si un guardia detecta tu presencia o se ve amenazado, no tardará en avisar a sus compañeros o gemirá de dolor. Si no quieres arriesgarte a usar el cuchillo, siempre puedes utilizar la culata de la pistola para atontarle primero y rematarle después.



NUEVA YORK

LA ARMERÍA. ATENTADO: Sam se encuentra malherido en el interior de la librería, así que tendrás que recorrer el local esquivando las llamas, y sacarle de ahí cuánto antes para evitar que le maten. La policía y los bomberos no tardarán en aparecer, así que salta el ascensor y acércate a su cuerpo inconsciente. La luz señalizadota de tu pistola te servirá como linterna para poder cerrar el escape de gas que te impide avanzar con seguridad. Recoge a Sam (asegúrate de que tu arma está guardada y pulsa "usar" sobre él). Con un poco de esfuerzo conseguirás sacarle de allí y llevarle cuanto antes a un hospital.

HOSPITAL. INTERIOR: Todo apunta a un nuevo atentado contra Sam en el hospital. Adéntrate en el clínico y pregunta por su habitación. En cuanto llegues a la misma un mercenario irrumpirá en disparos desde la ventana. Toma el arma de tu compañera acribillada y úsala contra el intruso. Luego busca munición en las habitaciones colindantes y lánzate a la caza de los demás terroristas que intentan invadir el edificio. Sus armaduras de kevlar y sus cascos de alta protección antibalas te harán la vida imposible, así que sé cauto e intenta acabar con ellos paulatinamente en lugar de dejar que se amontonen. Sube varios pisos (utiliza la cornisa para avanzar) hasta llegar al tejado. ▸▸

QUIZ 5:

¿Cómo puede destruirse el helicóptero del hospital?

A. Con un lanzacohetes.
B. Disparando a los motores.
C. Con una M60.

LO PRIMERO QUE DEBES HACER EN LA BASE DE KAMCHATKA ES DESACTIVAR LOS PANELES DE CONTROL ELÉCTRICOS PARA IMPEDIR LA ENTRADA DE REFUERZOS



KAMCHATKA

▶ **ATERRIZAJE:** Ábrete camino hacia la carretera principal. Una vez arriba, sal por el hueco de la verja y atraviesa varias torres hasta llegar a la última, que explotará si disparas al barril situado en su base, abriendo un boquete en el hielo que te servirá para avanzar bajo el agua. Al otro lado tendrás que saltar a una de las casetas, valiéndote de un montículo, de forma que puedas abrir las barreras con la palanca.

▶ **CARRETERA:** Limítate a seguir el camino marcado por la carretera principal, hasta llegar a una zona donde una de las torres contiene la palanca que abrirá un conducto de vertidos, por el que deberás introducirte.

▶ **ESTACIÓN DE TREN:** Para llegar hasta la vía tendrás que buscar las escaleras de ascenso en una de las columnas. El portón de acceso está cerrado, pero si bordeas la puerta por la derecha encontrarás una verja agujereada. Los trenes parecen muertos, pero si activas la locomotora esta moverá unos vagones. Subiendo en el último de ellos podrás trepar hasta el techo para introducirte en el recinto exterior de la base secreta utilizando el túnel.

▶ **BASE EXTERIOR:** Sigue el camino marcado por la vía hasta llegar a las casetas. Si subes a una de las torres podrás acceder al tejado y entrar por el conducto de ventilación. Una vez dentro del almacén, busca una palanca para desactivar los ventiladores de los conductos, y vuelve a ellos para infiltrarte en la base.

▶ **BASE INTERIOR:** Busca los paneles de control de electricidad y desactívalos. Eso hará que se derriben algunas estructuras y puedas acceder al conducto de ventilación que te permitirá pisar el otro lado de la vía del tren. Una vez frente a la locomotora, separa el vagón de la misma por el enganche, y ponla en marcha para romper las compuertas y salir. Lo siguiente será buscar el generador, que se encuentra en la parte más baja del nivel. Una vez apagado, vuelve a subir hasta llegar a los laboratorios. Si te encuentras perdido, piensa en el ascensor… Sus cables metálicos pueden servir de escaleras improvisadas.

▶ **LABORATORIOS:** Para llegar a los otros laboratorios deberás anegar de agua una sala, abriendo la rueda de una tubería. Luego tendrás que hacerte con los explosivos, que puedes conseguir activando las plataformas móviles de carga que hay en una de las localizaciones. Recorre cada una de las plantas de laboratorios, colocando las cargas explosivas en las columnas señaladas. Una vez colocada la carga, utiliza el mecanismo que sube y baja para acceder a los circuitos de ventilación. A continuación te toparás con el doctor, que te ayudará a salir. Cuando se quede parado, fuerza la puerta del teleférico, y protégele.



■ Los mercenarios del hospital llevan resistentes chalecos de kevlar, por lo que necesitarás apuntarles al cuello para acabar rápidamente con ellos.



■ Para salvar a Sam del pasto de las llamas deberás cargar con su cuerpo inconsciente hasta el exterior.



■ En las calles de China, siempre que te veas asfixiado por grupos numerosos, usa las granadas.



SUIZA

▶ **AEROPUERTO:** La única pega aquí es que no sólo está plagada por completo de terroristas armados, sino de civiles a los que tendrás que evitar hacer daño en los tiroteos. Para encontrar a Nachrade recorre todo el aeropuerto hasta llegar al hangar. Una vez frente al avión, sube en el ala derecha y salta hacia la plataforma para colarte dentro.

▶ **AVIÓN:** Busca un acceso a la cabina, y desde ahí activa la palanca de la sala de máquinas. Cuando bajes a dicha sala, evita dañar los tubos con el virus o será el fin. Abre la compuerta de carga del avión y dirígete a ella para saltar en paracaídas.

▶ **LA TIENDA. EL TOPO:** Para encontrar al topo tendrás que buscar en cada planta el ascensor que te llevará a la siguiente. Una vez des con él, éste acabará con la vida de Sestrogor y huirá en helicóptero. Dirígete entonces al tejado y toma la ametralladora fija. Tras una cruenta batalla, prevalecerá de nuevo la paz mundial.

J.M.

¿Atascado sin remedio?

TRAS REVISAR EL JUEGO varias veces nos hemos dado cuenta de que algunos pasajes pueden llegar a mostrar "bugs" o errores de programación que nos impedirán avanzar. En estos casos (y a falta de un buen parche) intenta seguir en la medida de lo posible la lógica de los objetivos. Esto es; si el jefe de pelotón te ordena registrar una cabaña, hazlo inmediatamente, sin "marear la perdiz".

DEBEMOS INTENTAR no "romper" los guiones preestablecidos que tienen algunas misiones. Suena extraño, pero si te quedas atascado sin remedio, puede que alguna acción concreta haya invalidado las siguientes. En último extremo, y si la cosa es grave, reinicia el nivel.

QUIZ 6:

¿Qué funciones incorpora el rifle experimental?

A. Zoom, visión nocturna y láser apuntador.

B. Un nuevo rayo láser.

C. Balas de tamaño microscópico.

Soluciones Quiz

1.A. Saltar de edificio en edificio; **2.A.** Usar el extintor; **3.B.** Rompiéndolas con un arma silenciosa; **4.A.** Pueden devolvérnosla; **5.B.** Disparando a los motores. **6.A.** Zoom, visión nocturna y láser apuntador.

Jedi Knight II: Jedi Outcast



TODOS LOS SECRETOS DE LA SEGUNDA PARTE

El mes pasado os ofrecíamos todos los secretos de la primera mitad. Este mes concluimos la entrega de los rincones ocultos, para que no se os olvide nada.

Tal como apuntábamos en la anterior entrega, un verdadero jedi agudiza sus sentidos para captar todos los detalles que pueden delatar la localización de objetos en ocasiones tan necesarios como un botiquín bacta adicional o unos cuantos cargadores de más para nuestro rifle láser. ¿Hay algún hueco sospechoso bajo las escaleras? ¿Alguna trampilla de difícil acceso? ¿Alguna plataforma cuya existencia parece tan casual como extraña? Esos serán exactamente los lugares a los que se dirigiría Yoda sin dudarlo, y a los que os aconsejamos que os acerquéis cuando estéis buscando secretos.

Pero mucha atención, porque aunque os mostramos la localización de prácticamente todos los lugares secretos del juego, algunos de ellos son más difíciles de localizar de lo que parece a simple vista. Ya sabéis, para asegurar, evitad las prisas y barredlo todo. Valdrá la pena.

Complejo de Cairn



CAIRN BAY (MEDIO): Una vez hayamos llegado al lugar elevado que controla las puertas de los hangares, junto al ascensor de la derecha, salta al lugar oscuro que representa la foto de la izquierda.



CAIRN ASSEMBLY (MEDIO): De las múltiples salas de ensamblaje de esta pantalla, una de ellas contiene varias cajas. Recorre las paredes para encontrar una trampilla como la de la foto.



CAIRN REACTOR (FÁCIL): Casi al final de la misión, y una vez hayas saltado de la plataforma móvil a tierra firme (tras ser derribado por imperiales), verás una trampilla a tu izquierda.

Ciudad Bespin





SECRETO 1 Y 2. UNDERCITY (FÁCIL, NORMAL): Nada más empezar, y tras subir en la plataforma gigante, si recorres la estancia circular verás que hay un hueco en la pared bastante evidente. Cuando llegues al ascensor de la foto (el segundo de ese tipo) déjalo subir solo. Debajo hallarás una trampilla.



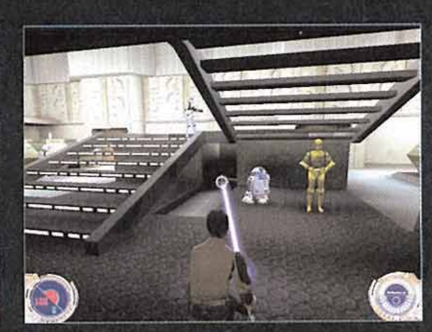
SECRETO 3. UNDERCITY (NORMAL): Toda buena escalera tiene su secreto escondido. Atento a la de la foto, ubicada en la sala de carbonita.



SECRETO 1. STREETS (FÁCIL, NORMAL): Cuando el androide R5 llegue a su destino verás que se mete en un habitáculo. Síguele e investiga.



SECRETO 3. STREETS (MUY DIFÍCIL): Según vayas recorriendo los pasillos ve revisando las cornisas de la derecha. Busca una plataforma...



SECRETO 1. PLATFORM (MEDIO): R2 y C3PO son la llamada perfecta para buscar un hueco secreto bajo las escaleras. No lo dudes.

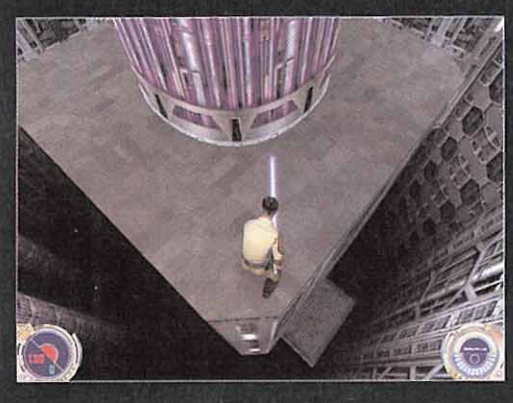
Nave Doomgiver



■ **DOOMGIVER COMM 1 (MEDIO):** Te pueden tomar por loco si andas siempre mirando al techo como si tal cosa, pero en los primeros pasos de esta misión es buena costumbre si es que quieres encontrar los secretos que se esconden allí...



■ **DOOMGIVER COMM 2 (DIFÍCIL):** Después del viajecito en metro, marca Star Wars, visitarás exactamente el lugar que ves en la foto de la parte superior. Rebusca entre las columnas y hallarás algunos ítems interesantes.



■ **DOOMGIVER COMM 3 (DIFÍCIL):** Mientras buscas los códigos de colores entre plataforma y plataforma cúbica, (y si aún te queda algo de humor para seguir desafiando al vacío) puedes saltar a esta cornisa semi-oculta. Merece la pena.



■ **DOOMGIVER SHIELD (DIFÍCIL):** Aprovecha la falta de gravedad para darte un paseo por la cúpula del escudo protector de la nave... No se trata de que admires la magistral estructura del edificio. Si miras bien, encontrarás un pequeño habitáculo.



■ **DOOMGIVER DETENTION 1 (MEDIO):** En la zona de los droides bípedos, estate muy atento al pequeño hueco de la pared junto a uno de los ascensores-plataforma. Para facilizarte las cosas te lo mostramos en la imagen superior.



■ **DOOMGIVER DETENTION 2 (MEDIO):** Fíjate bien en el doble juego de trampillas de la foto, porque la más alta puede pasarte desapercibida... Busca también un pequeño hueco en una de las celdas dormitorio del final del nivel.

Luna de Yavin



■ **YAVIN TRIALS (FÁCIL):** Mientras llevas a cabo la entretenida prueba de formar las escaleras con la fuerza de atracción del jedi, puedes llegar muy fácilmente hasta una hornacina que se encuentra situada en la pared. Lo único que tienes que hacer es fijarte en las escaleras que "sobran" y subir por ellas. Allí encontrarás algunos ítems útiles.



■ **YAVIN SWAMP 1 Y 2 (DIFÍCIL):** En este laberíntico y confuso nivel deberás buscar el primer secreto en una gruta entre las rocas y el segundo en un vaso comunicante bajo el agua. Suerte, porque no resulta nada fácil. Sobre todo teniendo en cuenta que en ocasiones tendrás que sumergirte en el agua.



■ **YAVIN CANYON 1, 2 Y 3 (MEDIO):** Una de las estructuras de soporte de AT/ST guarda en su cúpula algunos ítems. A lo largo de tu camino, busca también una gruta en la pared, (tras un risco). Por último, te toparás con una montaña bastante grande que esconde un pasaje.

Duke Nukem
Manhattan Project

LOS TREINTA NUKES OCULTOS que componen el primer episodio de «Manhattan Project», quedarán a vuestra merced, gracias a esta lupa.

PRIMER NIVEL

1 **PARTE UNO:** Avanza hacia la derecha y encontrarás el primer nuke en el camino. Más adelante hay tres antenas por las que puedes escalar. Saltando de una a otra podrás recoger el segundo nuke. Dos más hay escondidos en el edificio inundado; uno en un barril y otro lo conseguiremos tras desactivar el generador, yendo a su izquierda. Otro nuke está oculto tras una pared, a la izquierda de la salida, hacia la segunda parte del nivel.

2 **PARTE DOS:** Avanza hasta el segundo chorro de aire. Antes de llegar hay una escalera, desde la que podemos acceder a una repisa a primera vista inalcanzable. Sube a la repisa y sigue hacia la izquierda hasta llegar a una pared, que esconde el primer nuke. El segundo se encuentra sobre el segundo chorro de aire, y sólo tenemos que aprovechar la propulsión para alcanzarlo. Por último, a la derecha del susodicho chorro de aire, encontraremos dos barriles junto a una pared. Reviéntalos y recoge el preciado nuke.

SEGUNDO NIVEL

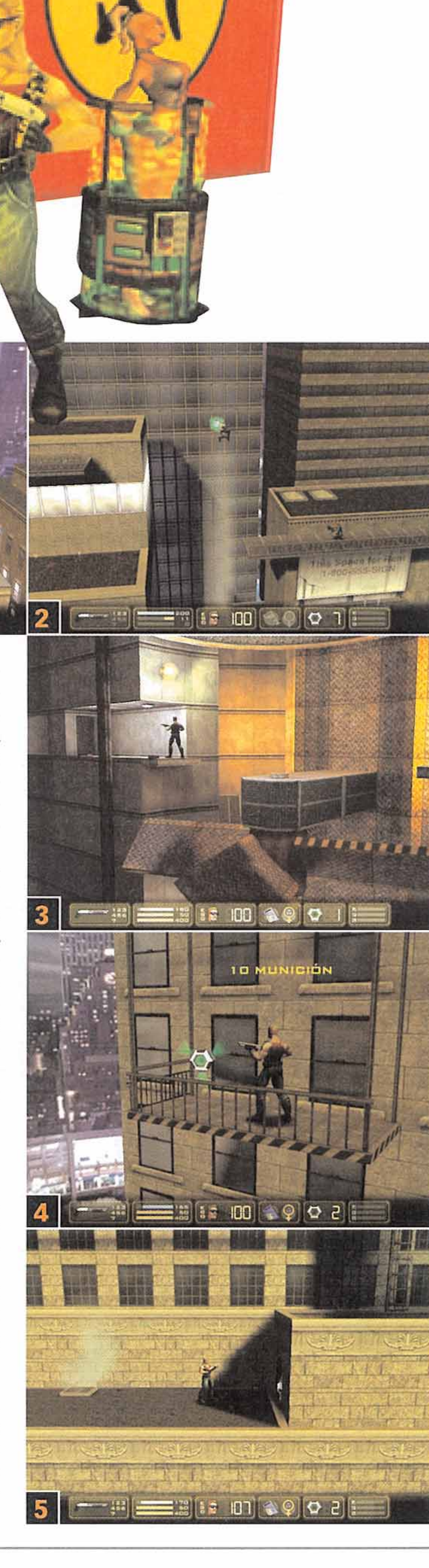
3 **PARTE UNO:** Rompe la pared del edificio que se encuentra bajo el punto de inicio y encontrarás el primer nuke. El segundo se encuentra dentro del siguiente edificio y está situado en el nivel inferior, justo sobre el ventilador. Al salir, subimos una escalera y saltamos a otra a su izquierda para acceder a otro nuke. En un balcón, veremos otro nuke, al que sólo podemos llegar saltando sobre los soportes de andamios. Matando a dos FemMech, obtendremos dos nukes más.

4 **PARTE DOS:** Avanzamos hacia la izquierda y en una repisa obtenemos un jetpack. Lo activamos y volamos hacia un balcón antes inalcanzable, en donde un cerdo policía vigila un nuke. Liquídalo y sigue adelante hasta encontrar un chorro de aire, ya que junto a él encontrarás otro nuke. Seguimos avanzando hacia la derecha hasta el final del nivel. Allí encontraremos el último nuke, aunque está demasiado elevado para recogerlo. Afortunadamente, podremos recogerlo propulsándonos con un chorro de aire cercano.

TERCER NIVEL

5 **AVANZAD A LA DERECHA** nada más comenzar el nivel. No tardaremos en encontrar tres nukes suspendidos en el aire. Podemos recogerlos todos a la vez aprovechando un chorro de aire cercano que nos elevará hacia ellos. Seguimos avanzando hasta el acantilado. Allí podremos recoger un jetpack que será muy útil para atrapar otros tres nukes que se encuentra flotando en el aire. Tras alcanzar suelo firme, habrá que entrar en el edificio contiguo, donde podemos obtener los nukes que nos faltan para terminar. No obstante, habrá que esquivar las trampas y los disparos de los policías. Ten en cuenta que algunos de ellos esconden nukes, y que habrá que matarlos para arrebatárselos y completar así el nivel.





Jefe de final de fase



AL FINAL DE CADA EPISODIO tendremos que vernos las caras con un enemigo jefe. El primero de ellos será un helicóptero de combate. Para derribarlo, tendremos que dispararle a las partes iluminadas, esquivando los misiles que nos lanza y liquidando a los cerdos. Cuando nos colguemos de ella, tendremos que disparar al motor, evitando las ráfagas de la ametralladora.

Jane´s Attack Squadron

LOS CONSEJOS PARA EMPEZAR A JUGAR que os ofrecemos en este artículo os servirán para evitar grandes apuros en vuestras primeras misiones de vuelo, como novatos, con vuestra escuadrilla de guerra.

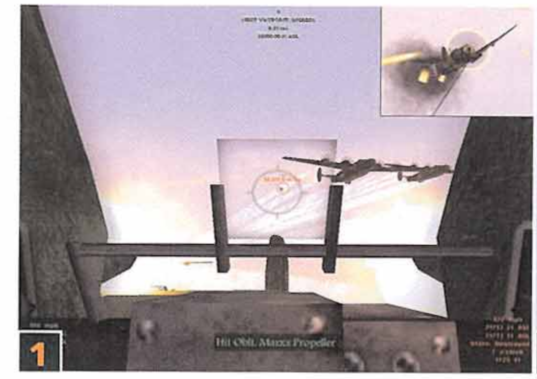
1 **LAS PRIMERAS IMPRESIONES** demuestran que en este juego no hay tiempos muertos. Si se quiere sobrevivir el tiempo necesario para cumplir la misión encomendada es necesario mirar constantemente alrededor del avión para evitar sorpresas. Un buen truco consiste en pulsar a menudo la tecla "C" que presenta el objetivo aéreo más cercano. También es recomendable activar la vista de la cabina más despejada pulsando "F2".

2 **LA MUNICIÓN** no es eterna, por lo que no es recomendable disparar sin conocimiento y a lo loco. Un objetivo aéreo seleccionado con círculo rojo (tecla "C") no está al alcance de nuestras armas hasta que aparece una azul que lo sigue. A partir de ese momento hay que centrar los disparos sobre la cruz (y no sobre el blanco) en ráfagas cortas y siempre a la menor distancia posible. El motivo de esto es que necesitamos corregir la trayectoria de nuestras balas debido al movimiento del avión enemigo. No es históricamente realista que digamos, pero es muy útil en combate y funcionará si lo hacéis bien. Otra solución es activar las opciones de munición infinita pero eso no resultaría tan divertido ¿verdad...?

A los mandos

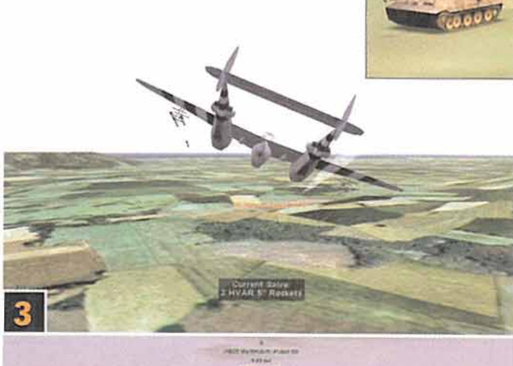


LAS EVOLUCIONES de los aviones suelen ser muy sensibles a los movimientos del joystick. Este comportamiento responde al espíritu eminentemente arcade del juego que antepone la acción y la jugabilidad al realismo, tan típico en otros simuladores de vuelo. Esto puede ser suavizado manteniendo pulsada la tecla "X" (alejar zoom) para gustar así a todos los públicos.

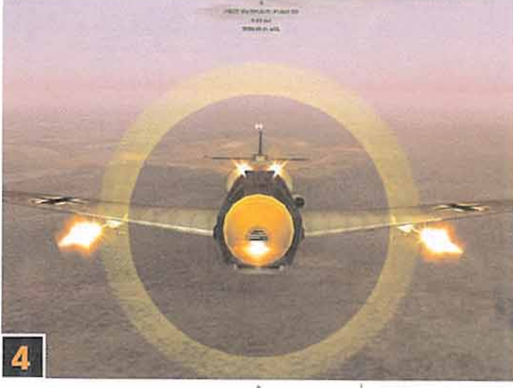

1


2

3 **LA POSICIÓN** inicial de un ataque puede suponer la diferencia entre el éxito y el fracaso. Hay que escoger siempre posiciones ventajosas en alturas superiores al blanco y con el sol a la espalda. En ocasiones es mejor alejarse del combate para recuperar una altura segura que enfrentarse sin espacio en el que maniobrar con libertad. Hay que aprovecharse del apoyo del "wingman" para acorralar blancos. Esto se consigue con un uso continuado de la radio (tecla "Tabulador").

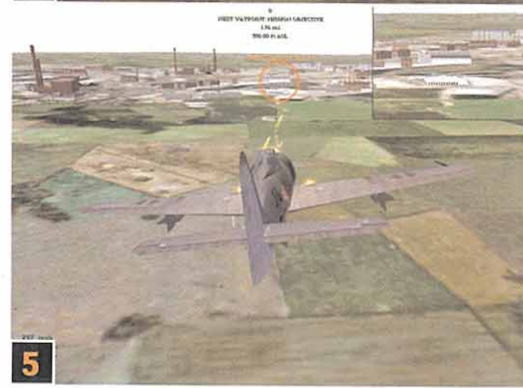

3

4 **EL MOTOR DEL AVIÓN** tiene la curiosa costumbre de "griparse" en pleno combate si se le exige demasiado. Algunos modelos de aviones permiten usar la potencia auxiliar (WEP) durante breves periodos de tiempo (Tecla "ç"). ¡¡Nunca hay que mantenerla indefinidamente!! Una buena consigna es viajar al 50 ó 60 por ciento de potencia para luego subir al 100% en el momento de iniciar el combate (sobre todo cuando llevemos a cabo "las trepadas") dejando que el motor descanse y se recupere en los picados.


4

5 **ENTRAR EN COMBATE** con bombas o depósitos de combustible bajo las alas es una temeridad inadmisible para un piloto, por muy bueno que éste sea. En cuanto se detecten cazas enemigos es mejor desprenderse de la carga de combustible inmediatamente y sin pensárselo dos veces. Si se está realizando un ataque al suelo con bombas, al menos una parte del escuadrón tendrá que perderlas para defender al grupo mientras el resto se centra en los objetivos señalados al principio de la misión. En este tipo de situación, las comunicaciones vía radio entre los miembros de la escuadrilla deben ser constantes y precisas (tecla "Tabulador").




5

Ultima Online

LOS OFICIOS DEL MAGO, pueden ser muchos, aunque los más interesantes son el de alquimista, escribano y vendedor de runas. De los tres os ofrecemos este mes una serie de interesantes consejos.

ALQUIMISTA

1 **MUY TÍPICA** de un mago. El alquimista se dedica a la creación de pócimas y bebedizos para los PJs del juego. Existen pociones de varios tipos, desde la simple "NightSight" hasta la tan temida "Deadly Poison" o las siempre útiles de curación, tipo "Greater Heal". En el recuadro tienes una completa relación de las pociones y la dificultad para realizarlas.

2 **EN GENERAL** las que mejor se venden son las de curación, las de veneno y las de explosión, aunque todas tienen su utilidad. Especialmente valoradas son las de veneno, que utilizan los personajes Guerreros para envenenar la hoja de sus espadas. Como útiles imprescindibles: un mortero de alquimista y el reagente necesario para el tipo de poción a crear.

ESCRIBANO

3 **LA FUNCIÓN** del escribano es pasar los conjuros de su libro a pergaminos que luego puede vender a otros jugadores o a los magos PNJs. Generalmente los más buscados son los de Mark (para marcar runas), Recall (para usar las runas) y Gate (para crear portales a partir delas runas). También se cotizan los de último nivel de magia, ya que estos no se encuentran en las tiendas. Otra opción para esta profesión es la de vender libros de magia completos. Necesitaremos, sobre todo, tener un buen nivel de magia y de Inscription. Como útiles un pergamino en blanco y el reagente necesario.

VENDEDOR DE RUNAS

4 **ES LA ÚLTIMA** de las profesiones que, normalmente, elige un mago. Simplemente consiste en marcar runas en sitios, o bien muy transitados (bancos o tiendas) o bien muy difíciles de llegar (dungeons o zonas para domar animales raros). Para poder dedicarnos a esto, necesitaremos una buena dosis de pericia y medir los riesgos para saber llegar a sitios difíciles o muy peligrosos. Como útiles necesitaremos una runa en blanco y un buen nivel de magia.

SASTRE Y COSTURERO

5 **MUY POPULAR.** Gracias a ella, podremos tejer desde una simple bandana (cinta para el pelo), hasta una complicada armadura de cuero, pasando por todo tipo de trajes, faldas (Skirt), túnicas o gorros. Con el colorante adecuado podremos personalizar nuestra ropa como gustemos, y es que esta es una de las grandezas de este juego, que no hay 2 personajes iguales simplemente por la diferencia en el vestir. Tenemos dos caminos a seguir. En el primero hay que conseguir la lana esquilando ovejas (usando un cuchillo), y luego pasar esos ovillos por las ruecas de una hilandera para los convertiremos en ruedas de hilo, con las que ya podremos trabajar a gusto. El segundo camino es coger el cuero de animales muertos (vacas, serpientes gigantes, cabras y ciervos) y coserlos. Realmente este oficio no es de los que más dinero proporcionan, pero es divertido. Como útiles necesitaremos el Kit de Costura para el cuero, y la Hilandera para la lana.











Las mejores pociones



LISTA DE POCIONES (Lesser, Normal, Great y Deadly según potencia) con sus exigencias de habilidad y el ingrediente necesario

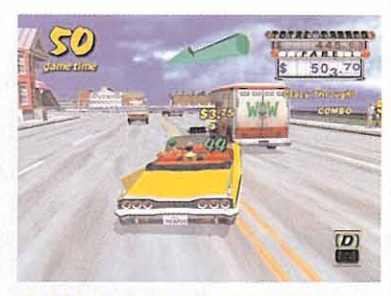
AGILIDAD: Blood Moss N:15,1 G:35,1
ELIMINAR VENENO: Garlic L:0 N:25,1 G:65,1
EXPLOSION: Ash L:5,1 N:35,1 G:65,1
CURACIÓN: Ginseng L:0 N:15,1 G:55,1
VISION NOCTURNA: Spider's Silk N:0
VENENO: Nightshade L:0 N:15,1 G:55,1 D:90,1
MANA: Black Pearl L:15,1 G:25,1
FUERZA: Mandrake Root N:s25,1 G:45,1

Crazy Taxi

CONSEJOS ÚTILES para aumentar la puntuación y el dinero recaudados en este divertido y difícil programa de velocidad.



■ **ELIGE CLIENTES** marcados con el indicador verde. El límite de tiempo para completar la carrera será más escaso, pero el beneficio será mucho mayor.



■ **CONDUCE PELIGROSAMENTE:** utiliza el carril contrario, yaprovecha las rampas para saltar. Si no chocamos, nuestro cliente disfrutará y nos dará propina.



■ **BUSCA SECRETOS,** porque el juego está repleto de ellos. Uno de los más peculiares es el buzo que se encuentra escondido en el fondo del agua, en el puerto.



■ **ENCUENTRA ATAJOS**, como el túnel subterráneo del metro o el centro comercial, que te permitirán evitar atascos y ahorrar unos segundos preciosos.



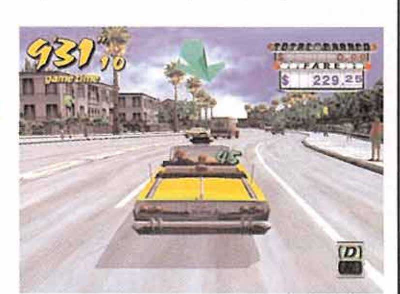
■ **MEMORIZA EL MAPA** ya que, a menudo, las flechas de indicación que nos muestra la computadora no señalan el itinerario más corto, y hay destinos muy usuales.



■ **CAMBIAR DE SENTIDO** cuando estamos parados nos hará perder un tiempo precioso. Lo mejor es detener el taxi encarando al siguiente cliente, así que practica.



■ **CRAZY DRIFT** es una maniobra de giro muy útil para tomar curvas cerradas. Se realiza metiendo marcha atrás y cambiando a primera mientras giramos.



■ **CRAZY DASH** nos da unos segundos des propulsión extra. Se activa así: meter marcha atrás (en carrera) y luego cambiar a primera y acelerar al mismo tiempo.

ESTO TIENE TRUCO

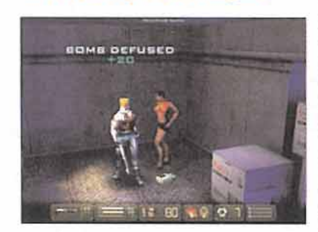
¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Blood Omen 2
Invulnerable



En el directorio de instalación de «Blood Omen 2» debes de buscar una carpeta llamada **DATA**, en su interior encontrarás un archivo llamado **game.erg** (recuerda hacer una copia de seguridad antes de modificarlo). Ábrelo con el Bloc de notas.
En este archivo busca la cadena: "-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1 Lo único que tienes que hacer es borrar el -, dejando la línea así: "BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1 Con esto serás invulnerable a los ataques.

Duke Nukem: Manhattan Project
Extras y ventajas



Accede a la consola (pulsando la tecla "º", a la izquierda del 1 en el teclado normal) ahora teclea **exec cheats.cfg** luego pulsa Enter (Pulsa la tecla "º" de nuevo para cerrar la consola). Ahora aprieta estas teclas para obtener las ventajas indicadas;
G: consigues todo menos el campo de fuerza y el jetpack
H: te da toda la munición
J: te da el jetpack
F: te da el campo de fuerza
L: te da vida extra
K: te mata a ti mismo
I: activa/desactiva invencibilidad
P: pausa de desarrolladores (gira la imagen a lo "Matriz")
-: visor de pantalla pequeño
=: visor de pantalla normal
M: nombre del mapa en que te encuentras

Dungeon Siege
Códigos



Pulsa ENTER durante el juego y a continuación teclea;
+resizelabels: etiquetas más largas sobre la cabeza (si activas las etiquetas)
+shootall: no requiere click
+sixdemonbag: 150 demonios mas
+sniper: rango de 100 metros para todas las flechas
+superchunky: extrañas imágenes
+version: versión del juego
+xrayvision: sin texturas
+zool - invencible
+mouse: activar el ratón
+movie: grabar una película (usa -movie para detenerlo)
Nota IMPORTANTE: + antes del truco sirve para activarlo y con - lo puedes apagar.

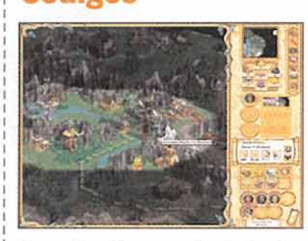
GTA 3
Códigos



Durante el juego teclea uno de estos códigos y obtendrás la ventaja indicada:

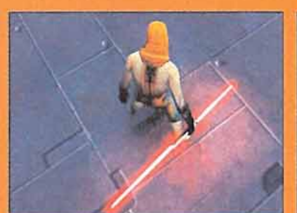
Gesundheit: Vida al máximo.
Turtoise: Armadura al máximo.
Bangbangbang: Los coches cercanos explotan incluido el tuyo.
Gunsgunsguns: La primera vez te da todas las armas existentes, las posteriores 5 de munición de cada una.
Skincancerforme: Sale el sol
Nopoliceplease: Elimina tu nivel de maleante para la policía.
Giveusatank: Cambias tu coche por un tanque, que puede disparar.

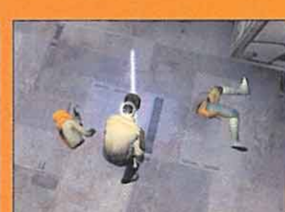
Heroes of M&M IV
Códigos



Durante el juego pulsa la tecla Tabulador, escribe los siguientes códigos para obtener las ventajas indicadas:
NwcFixMyShoes: se unen un grupo de elfos.
NwcRa: se une un grupo de fénix.
NwcValkyries: Ogros magos.
NwcGrendel: monstruos de los ancestros.
NwcPoseidon: mostruos marinos.
NnwcAthena: ganar una habilidad.
NwcThoth: permite subir de nivel.
NwcRagnarok: perder el escenario.
NwcHermes: movimiento indefinido.
NwcSacrificeToTheGods: el indicador de suerte se sitúa al máximo.

Truco del mes





JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
Trucos Jedi

Con el siguiente truco podréis obtener un imponente sable de doble filo láser, al más puro estilo Darth Maul. Para ello, desde una partida multijugador, introducid en la consola de comandos "devmap MAPA" (donde mapa es el nombre de la pantalla a cargar, por ejemplo "devmap ffa_deathstar"). Saca el sable láser y luego desactívalo. Ahora teclea en la consola "/thedestroyer". ¡Voilá!
Para poder utilizar el truco mental sobre cualquier personaje (inclusive los "invocados") de tal forma que podamos poseerlos por tiempo limita, saca la consola con (shift izq. + º) y teclea "helpusobi 1". Una vez activados los trucos, teclea "npc spawn [NOMBRE]" (donde nombre puede ser un adversario digno como Desann o Luke). Hecho esto, utiliza el código "SetForceAll 12" (en realidad es válido cualquier valor superior a 3). [Nota: para conseguir que dos personajes del mismo bando luchen habrá que provocarles con ataques].

Mobile Forces
Cambiar vistas

Para cambiar el punto de vista mientras juegas pulsa la tecla 'T' y a continuación teclea:

Behindview 0: Vista en primera persona
Behindview 0: Vista en tercera persona

Morrowind
Hazte maestro en sigilo



Hay una manera muy fácil de mejorar tu habilidad de sigilo. Ponte delante de un personaje no jugador y deja pulsada la tecla que tengas asignada al movimiento sigiloso. Pon algo encima de la tecla para que permanezca pulsada y deja el ordenador encendido mientras tú (el jugador, no el personaje) te vas a dormir. A la mañana siguiente, tu habilidad de sigilo estará en 100.

Mundial Fifa 2002
El Mundial al descubierto

Puedes acceder a todos los equipos, competiciones y además provocar entradas agresivas. Sólo tienes que seguir estas instrucciones:

Envíanos tus trucos

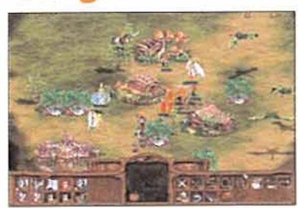
Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

1. Edita con el bloc de notas el archivo soccer.ini que se encuentra en el directorio principal del juego, es decir, en el mismo donde está el ejecutable.
2. Cambia estas líneas:
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 – Acceso a todos los equipos
UNLOCK_TOURNAMENT=1 – Acceso a todos los torneos
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 – Entradas agresivas

Primitive Wars
Códigos



Para destacar entre tanto bicho raro no tienes más que pulsar intro y teclear los siguientes trucos:
skip the scenario: consigue que ganes la misión en curso.
where am i ?: te muestra el escenario.
go stage #n: Te lleva al escenario que señales. "n" es el número de la pantalla (entre 1 y 12).
i got a power: Convierte tu ejército en invencible.

Spider-Man
Codigos



Dentro de la sección **Especiales/Trucos** teclea uno de los siguientes códigos para obtener la ventaja indicada:
captainstacey: Jugar como un piloto de helicóptero
knuckles: Jugar como modelo de criminal #1
stickyrice: Jugar como modelo de criminal #2
thugsrus: Jugar como modelo de criminal #3
serum: Jugar como un científico
girlnextdoor: Jugar como Mary Jane

Soldier of Fortune II
Códigos



Para activar los trucos tienes que modificar el acceso directo al juego, introduciendo al final de la línea de destino **"+set sv_cheats 1"**. Hecho eso, abre el archivo de configuración ubicado en "base\myconfig.cfg" y asigna una tecla al comando "toggleconsole". Dentro del juego, pulsa la tecla asignada para sacar la consola, y teclea los siguientes códigos: **"god"** (invencible), **"give all"** (todos los objetos), **"notarget"** (desactiva la IA), "map **[NOMBREMAPA]** (para cambiar de escenario).

Sudden Strike
Trucos útiles



Basta con pulsar Intro durante una partida y seguidamente dar cuenta de alguno de los siguientes comandos que te ofrecemos a continuación:
-superman: tus tropas serán invencibles.
-nofog: despeja la niebla de guerra.
-staticfog: descubre las partes del mapa sin explorar.

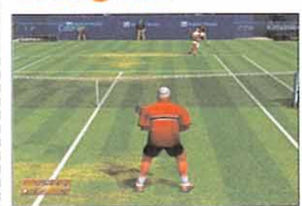


Tony Hawk's Pro Skater 3
Acceso a los trucos



Pausa el juego durante la acción, mantén pulsado el botón de giro rápido izquierdo, luego pulsa arriba y sin soltar el botón de giro rápido izquierdo, ve al menú y selecciona finalizar carrera para acceder a los trucos.

Virtua Tennis
Defensa inteligente



Cuando no tienes más remedio que defenderte, porque has perdido la iniciativa en el punto, procura golpear la bola pulsando levemente el botón del **drive** pero con el efecto de dirección hacia atrás, porque así mandarás la bola muy corta, a los pies del rival que suele estar en la red y tendrá que devolver el bote pronto, que puedes aprovechar para recuperar la iniciativa.

Warcraft III
Ver los vídeos finales



Un curioso truco, para poder ver todos los vídeos finales de las campañas. Sólo tienes que buscar el directorio **Movies**, dentro del directorio del juego. En su interior se encuentran una serie de ficheros con la extensión **MPQ** (ver imagen), cópialos en otro directorio y cambia su extensión a **AVI**. Son películas en **DIVX** que podrás visualizar desde el Reproductor de Medios que tienes en tu Windows **(Media Player)** o cualquier otro reproductor de este tipo. Sólo recuerda bajar unos codecs **DIVX** que te permitan visualizar las secuencias correctamente.

Truco del lector

BALDUR'S GATE 2
Personaje efectivo



Hay una combinación de profesiones en «Baldur's Gate 2» que es absolutamente devastadora. Haz a tu personaje principal mago y Kensai. Los magos no pueden usar armadura, y como el Kensai es un tipo de guerrero que tampoco la usa, obtienes el máximo beneficio de ambas profesiones sin renunciar a nada. ¡Brutal!

Manuel Montero

Códigos

Durante el juego, pulsa enter y luego escribe "cheats". Pulsa Enter otra vez y activarás los siguientes códigos:

Motherland: Seleccionar nivel.
Iseedeadpeople: Descubre todo el mapa.
Thereisnospoon: Maná ilimitado.
Allyourbasearebelongtous: Victoria instantánea.
Somebodysetupusthebomb: Derrota instantánea.
Whosyourdaddy: Invulnerable y victoria de un golpe.
Strengthandhonor: Sigues jugando después de perder en el modo campaña.
greedisgood <número> <número>: oro y leña
keysersoze <número>: oro
leafittome <número>: leña
warpten: Construcción rápida.
locainepowder: Muerte rápida.
Pointbreak: Comida
Whoisjohngalt: Desarrollo tecnología rápido.

SimCity 3000
Trucos

Pulsa simultáneamente las teclas Ctrl+Alt+Shift+C para abrir la ventana de trucos. Escribe en ese momento los trucos y pulsa enter para activarlo.
I am weak: Todo es gratis.
call cousin Vinnie : En la ventana de reunión te ofrecen algo de dinero.
garbage in, garbage out: Todos los edificios para procesar basura disponibles.
power to the masses: Todas las plantas energéticas disponibles.
water in the desert: Todas las estructuras para agua disponibles.
nerdz rool: Toda la industria se vuelve de alta tecnología.
pay tribute to your king: Consigues todas las recompensas.
salt on: Hace que todo el agua sea salada.
salt off: Hace que todo el agua sea dulce.
ufo swarm: Permite aumentar el número de platillos volantes en el desastre de invasión alienígena.
the birds: bandadas de pájaros sobrevuelan la ciudad.

Zoo Tycoon
Secretos



Abrir los triceraptors: Llama a una de tus construcciones **"Cretaceous Corral"**.
Abrir el unicornio: Llama a una de tus construcciones **"Zanadu"**.
Más dinero: Pulsa la tecla **"shift"** y el símbolo **$**.

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

La odisea del hechicero

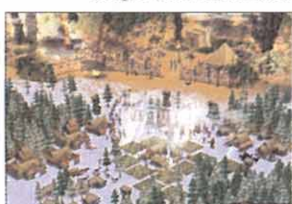
En 1998, Adventure Soft anunció la tercera parte de su saga «Simon the Sorcerer». Desde entonces, se ha unido a la lista de juegos de culto como «Diablo II» o «Blade», cuya realización acabó convirtiéndose en una pesadilla. Tras dos años de trabajo, Adventure Soft completó el juego, pero tenía un problema: era en 2D, y nadie quería publicarlo. Compraron el motor de «Prince of Persia 3D» y diseñaron de nuevo la aventura. Tras otros dos años, encontraron dos compañías dispuestas a publicarlo: SouthPark Interactive en USA y Hasbro en Europa. Pero las dos compañías cerraron días antes de lanzar el juego. Desesperados, en Adventure Soft han decidido editarlo por su cuenta, y ya se vende en Inglaterra.

AGE OF MYTHOLOGY
ESTRATEGIA

¿Más de lo mismo?

@ ¿Será «Age of Mythology» una tercera parte de «Age of Empires» o algo nuevo?

Jorge Sánchez Medina



En principio parece que no. La principal diferencia radica en que se ha dejado de lado la historia, adentrándose en el misterioso e inquietante abismo de la mitología de tres grandes civilizaciones. Continuará teniendo gran importancia la gestión de recursos, pero en este caso las unidades divinas adquirirán protagonismo en la batalla. ¿Estamos pues ante otra concesión a los JDR en la estrategia? Pues eso parece a priori. Veremos.

BATTLE REALMS
ESTRATEGIA

Sin texturas

@ Hola, he instalado el juego «Battle Realms» que me tocó en el sorteo de su revista. Cuando inicio la partida, los personajes y edificios aparecen en blanco. En resumen, que no se cargan las texturas.

Alberto

Aunque se te ha olvidado proporcionarnos un dato tan esencial como tu configuración de hardware, en especial la tarjeta gráfica, siempre que cumplas con el requisito de tener 16 MB de memoria gráfica no deberías tener ningún problema, y hasta la fecha no se ha publicado ningún parche de este excelente programa. La solución puede estar en actualizar los controladores de la tarjeta gráfica, de la placa base y, por supuesto, instalar DirectX 8.1.

BLADE
ACCIÓN

Las runas



@ Tengo unas dudas con el juego «Blade». ¿Se puede volver atrás para coger las runas? Es que me parece que me he olvidado alguna. Y, segundo, ¿es normal que los monstruos luchen entre sí?

Pepe que-más-da

Todos los niveles están interconectados en tríos, es decir, cada uno de ellos te lleva a tres niveles distintos, formando una red. Es posible "retroceder" seleccionando un nivel anterior en el mapa del reino, al principio de cada mundo. Sin embargo, no es necesario recoger todas las runas para acabar el juego, aunque si no lo haces la espada tendrá menos poder y no accederás al nivel oculto. En cuanto a tu segunda pregunta, es normal que los monstruos luchen entre si, ya que se odian entre ellos. Esquivar sus golpes y forzar a que se peleen es una buena estrategia.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
ESTRATEGIA

Misión de Bonificación 4

@ ¿Cómo cumplo los objetivos de la misión bonus 4? Es que ya no sé qué hacer.

Raúl

Microencuesta

Aventura: ¿Acción o puzzles?

El resultado era previsible en cierto modo. Hay un núcleo duro, cercano al 45 por ciento de las respuestas recibidas, que se confiesa en su mayoría aficionado a las aventuras desde tiempos inmemoriales y que reniega de la inclusión de elementos del género de la acción. En el centro encontramos al 40 por ciento de las respuestas, que aceptan los elementos de acción siempre y cuando no se "coman" la naturaleza aventurera del juego. El 15 por ciento restante, aboga por la inclusión del mayor número de elementos posibles de acción en las aventuras gráficas.

El próximo mes:
¿Cuál es tu ambientación favorita para un juego de rol?

Fantasía | Ciencia Ficción | Otras

Mándanos tu respuesta a lacomunidad@micromania.es y participa en nuestros sondeos.

Curiosidades

Homenaje al rey



Dicen que de bien nacidos es ser agradecidos, y los programadores de Raven parecen estar de acuerdo con esta vieja máxima, puesto que si sois lo bastante observadores, en la fase del carguero de «Soldier of Fortune II: Double Helix» encontraréis un ordenador con... tachán: la pantalla principal de «Doom». Todo un homenaje al clásico por excelencia del género de la acción.

Vaya legos



Al remitente de esta fotografía le pasó algo muy curioso e inquietante con sus juguetes "Lego". Y es que un buen día se encontró con los muñecos construyendo nada más y nada menos que el símbolo de «Return to Castle Wolfenstein»... ¿Acaso se había adueñado el nacional socialismo de sus pequeñas mentes de plástico? ¿Qué será lo próximo que hagan? ¿Conquistar Europa?

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/De los Vascos, 17. 28040 Madrid



No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.



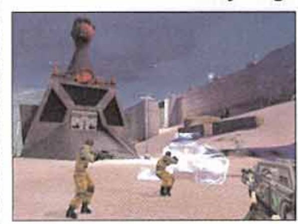
Una posibilidad para conseguir la victoria pasa por apostar a 4 soldados aliados junto a la valla, y tras ellos despliega al artificiero. Aquellos le cubrirán mientras castiga con granadas a grupos grandes de enemigos. El resto de los efectivos los tienes que repartir de modo que un miembro de cada partida apunte hacia un sentido.
Con el francotirador procura dar cumplida cuenta de sus alter ego enemigos, así como de los artificieros que se pongan a tiro. Aprovecha las entradas para preparar una fiesta de bienvenida a base de minas y trampas.

C&C RENEGADE
ACCIÓN

Instalador problemático

@ Tengo problemas para instalar «C&C Renegade», ya que al introducir el CD no se ve el vídeo introductorio. En la pantalla de instalación no aparece ninguna letra, solo el fondo. Luego el equipo se queda colgado. Uso una GeForce 4 Titanium 4400.

Fermi y Grego



Tu tarjeta no es una de las que suele ocasionar conflictos con este juego. Te recomendamos que tomes buena nota de los parámetros de tu configuración 3D, y a continuación pruebes valores diferentes (desactivando la compresión de texturas o el antialiasing a pantalla completa, por ejemplo).

CENTURION
ESTRATEGIA

¿Algún título similar?

@ Busco un juego del estilo del antiguo «Centurion», que esté ambientado en la época de los romanos y que se centre en la estrategia de los combates más que en la gestión de las bases y de los recusos y todo eso de los juegos de ahora.

Anónimo



«Centurion» (Bits Of Magic, 1990) es prácticamente un juego único. Lo más parecido, como bien apuntas, es «Shogun: Total War». Si la ambientación no te convence, espera unos meses, y verás como su segunda parte, «Medieval», sí que se adapta más a tus expectativas.
Como alternativa presente tienes «Legion», un título mediocre basado en el Imperio romano, parecido a «Caesar», pero con más protagonismo de las batallas. Una tercera recomendación, la mejor a nuestro juicio, es «Praetorians», a punto de salir.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
SIMULADOR

Novedades

@ Hace unos meses hablasteis de un nuevo «Combat Flight Simulator» pero no se ha vuelo a saber nada más. ¿Se ha cancelado el proyecto?

Manuel Gómez

Microsoft no ha cancelado el proyecto lo que está haciendo es filtrar imágenes nuevas con cuentagotas para crear la máxima expectación. Lo último que hemos visto es un pequeño vídeo y es significativamente mejor, gráficamente hablando, que el actual. Para testear la jugabilidad aún tendremos que esperar.

Pasatiempos 1



Observa esta imagen de «Dungeon Siege», ¿Sabrías decirnos cuál es el ataque a distancia del monstruo que aparece en ella?

A) Arroja telaraña.
B) Escupe veneno.
C) Engendra arañitas que mordisquean a su objetivo.

Pasatiempos 2



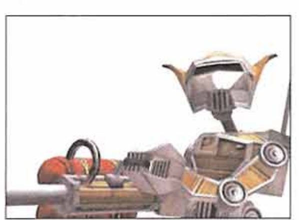
¿Qué famosa aventura protagoniza el actor Brad Dourif, Lengua de Serpiente en la próxima película Las Dos Torres?

A) Myst I
B) Myst II
C) Myst III
D) Hollywood Monsters

Te quiero por tu voz

Durante el pasado mes de junio, se inauguró el primer club de fans de Dominic Armato. ¡Ah! ¿Que no sabéis quién es Dominic Armato? Pues, sencillamente, la voz de Guybrush Threepwood en la tercera y cuarta parte de «Monkey Island». Pese a haber trabajado sólo en estos juegos, Dominic se ha convertido en una celebridad en los círculos aventureros, gracias a su contacto con los fans.

Robot chafado



El vídeo de arranque en «Dungeon Siege» es bien peculiar: aparece un simpático robot armado con un lanzallamas, que es rápidamente aplastado por el logo de Gas Powered Games. Lo que no todo el mundo sabe es que ese robot aparece en el juego, en concreto en la guarida del inventor goblin. Se llama gobbot incendiario, y es evidente que se trata de uno de los monstruos favoritos de loss diseñadores.

Lenguas de trapo

"Mi proyecto utópico es una hilarante aventura gráfica por episodios para adultos que consiga clavar a «Quake» la estaca en el corazón de una vez y para siempre."
Ron Gilbert, Programador de «Monkey Island»

"¿Y dónde están Sam & Max?"
George Lucas, tras ver un vídeo del 20 Aniversario de LucasArts en el que no aparecía esta añorada aventura.

"Incluso hay gente despistada por ahí que me ha felicitado por el juego porque como mi nombre aparece en el título se creen que soy el programador."
Tony Hawk, campeón mundial de monopatín.

"Entre 2 y 3 diseñadores han muerto en el desarrollo de cada nivel del juego («Commandos 2»)"
"Gonzo" Suárez Girad, Director de «Commandos 2: Men of Courage»

""Si alguna vez hiciésemos un juego multijugador masivo online, tendría que ser algo diferente y especial, algo que los juegos online actuales no estén ofreciendo a los jugadores."
Todd Howard, jefe de proyecto de «Morrowind»

"No crean que soy el típico programador que es adicto al café y que no levanta la cabeza del monitor de su ordenador en todo el día. Le dedico mucho más tiempo a mi familia y a jugar al golf."
Geoff Crammond, productor y programador de «Grand Prix 4»

Escuela de estrategas


El Miliciano Partizano

Me pido mariscal

El sueño de una delirante noche de verano me hizo regresar unos años atrás para recordar cómo un anuncio de Jane's seducía a todos los estrategas. Entonces este estudio manifestó que iba a habilitar un servidor como "macrocampo" de batalla donde pudieran interactuar todos sus juegos.
Se presentaba pues una gran oportunidad para los aficionados a la estrategia. La puerta abierta por Jane's nos permitía olvidarnos de la obediencia ciega de las unidades, para poder liderar unidades completas de blindados, alas de helicópteros de combate, etc.
Dar órdenes a los jugadores diestros en combate aportaría más realidad a la estrategia. Nada de bonificaciones; aquí, aparte del plan, contaría y mucho la pericia de cada soldado y el factor suerte. Sin embargo, la que otrora fue una genial idea ha quedado reducida a una poética declaración de intenciones. Otra más para la colección.

CPU PROBLEMÁTICA
HARDWARE

Las incompatibilidades de K6-2

@ Me he comprado una GeForce 2 MX con 32 MB y desde entonces muchos juegos empiezan a ralentizarse mientras el sonido se interrumpe se retrasa. Tengo una Sound Blaster PCI 128 en un AMD K6-2 a 450 MHz con 128 MB.

Juan

Tu procesador tiene múltiples incompatibilidades con la tarjeta gráfica, puedes encontrar controladores en la página web de AMD que solucionan algunos problemas. También deberías visitar la página del fabricante del chipset de tu placa base para hacerte con los últimos drivers AGP y de recursos del sistema.

CUELGUES CON ATHLON
HARDWARE

Ni se puede jugar

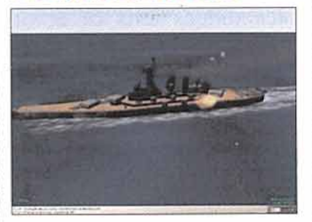
@ Sin razón aparente, se me queda colgado el equipo al jugar a «Return to Castle Wolfenstein» y «Jedi Knight II». Tengo un Athlon XP 1600, tarjeta gráfica ATI Radeon 8500, tarjeta de sonido Audigy Player, 512Mb DDR, Windows XP y placa base Gigabyte 7VTXE. He probado a bajar la velocidad del AGP de 4x a 2x y he actualizado los controladores, pero sigue igual.

Anónimo

Tienes que asegurarte que tu Athlon XP 1600 está bien refrigerado, es decir, que usando cualquier utilidad de análisis de temperatura (tu placa base debe incluir una), no supera los 65 grados. Si es el caso, comprueba el funcionamiento del ventilador de la CPU y si es insuficiente sustitúyelo por uno de mayor calidad. Por último, prueba a dejar la torre abierta.

DESTROYER COMMAND
SIMULADOR

Actualizaciones



@ Somos un grupo de chicos que hemos formado un clan para jugar en red entre nosotros a «Silent Hunter II» y a «Destroyer Command». El motivo de estas líneas es preguntaros si ya han sido publicados los parches para actualizar ambos juegos ya que hemos encontrado algunos fallos que impiden jugar al 100% juntos.

Anónimo

Además de en la página principal de Ubi Soft, podéis localizar alguno en números anteriores de la revista. Concretamente en el número 88 incluimos la actualización que buscáis de «Silent Hunter II». Felices hundimientos.

DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION
ROL

Nivel máximo



@ ¿Hay un nivel máximo? Yo voy por el nivel 79. ¿Hay trucos? Ya he leído el del sonido, pero sería bueno uno de invulnerabilidad. Estoy parado en la lucha contra los Antiguos en Infierno en la cima del monte Arreat. ¿Cómo se puede pasar? He visto fotos del juego con varios mercenarios. ¿Cómo se pueden tener más de uno?

José Luis Alaminos

El nivel máximo es 99. Truco de invulnerabilidad no hay, ya que Blizzard no ha querido dar facilidades a los "hackers" para hacer trampas en Battle.net. Para derrotar a los Antiguos, la única solución es jarabe de palo, y no usar pergaminos de portal de ciudad hasta el final del combate. Muévete mucho para evitar que te ataquen los tres a la vez. Por último, la imagen que viste debió de ser de una partida multijugador, o tal vez te confundiste con los bárbaros que pelean por su cuenta al principio del acto 5. Que nosotros sepamos, sólo se puede tener un mercenario en «Diablo 2».

DOS VAQUEROS CHAPUCEROS
AVENTURA

El principio

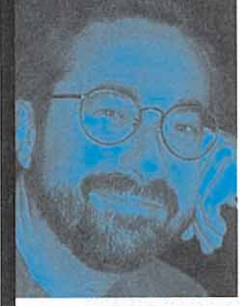
¡Hola! Tengo el juego de Mortadelo y Filemón «Dos Vaqueros Chapuceros» y no consigo pasar del principio del juego. ¿Qué tengo que hacer?

Juan



Para entrar en el cuartel general tienes que usar la rueda de traducción que Mortadelo lleva en el bolsillo, con la nota de nivel 2. En dicha nota no se entiende nada pero si observas la rueda, te das cuenta de que hay que

Quién es quién



Warren Spector: El narrador

COMENZÓ SU CARRERA jugando a juegos de rol convencionales junto al autor de ciencia ficción Bruce Sterling, de quien aprendió sus técnicas narrativas. Trabajó con TSR y Steve Jackson Games en juegos como «TOON», «Top Secret» y «The Rocky and Bullwinkle RPG».

RICHARD GARRIOT, nada menos, le reclutó en el año 1987 para trabajar en «Ultima VI». Warren pasó un total de ocho años en Origin participando en diversos proyectos. Sus primeros éxitos fueron «Ultima Underworld» y «Ultima Underworld 2», que le catapultaron a la fama. Se dice que el espectacular apartado gráfico de «Ultima Underworld» fue el que inspiró a John Carmack para crear el archiconocido y revolucionario«Wolfenstein 3D».

ABANDONA ORIGIN en 1995, para unirse a Looking Glass, donde siguió investigando en los juegos 3D de rol. El resultado más notable fue «Thief: the Dark Project». Hizo una segunda parte («Thief 2: the metal age»), pero poco después Looking Glass cerró por problemas económicos.

SE INCORPORA A ION STORM, abre una sucursal propia y contrata a buena parte de su antiguo equipo de Looking Glass, que tan buenos resultados le había dado. Su primer proyecto en esta compañía ha sido «Deux Ex», un juego de rol y acción en la línea de «Thief: the Dark Poject», pero con ambientación futurista y un poco cyberpunk. El juego fue recibido con excelentes críticas por parte de la mayoría de la prensa especializada y en la actualidad está considerado como un auténtico título "de culto" por una enorme comunidad de aficionados.

ENTRE LOS PRÓXIMOS PROYECTOS de Warren Spector se cuentan la esperadísima tercera parte de «Thief» y la, no menos esperada, segunda parte de «Deus Ex»; además, claro está, de sus correspondientes versiones para PlayStation 2.

SI QUERÉIS VERLE, no tenéis más que explorar alguno de sus múltiples juegos. Se dice que es bastante habitual que se represente a sí mismo como un personaje más de la aventura, y que responde al nombre de "Dr. Spector". Sin duda es una buena ocasión para charlar con él.

mover las letras del abecedario una posición: la A equivale a la B, la B a la C, etc. Efectuando esta operación en la nota, aparece el mensaje: "Pulsen una vez en el ojo derecho de la calavera, luego dos veces en el izquierdo y después dos veces de nuevo en el derecho". No obstante, estas instrucciones son desde el punto de vista de la calavera. Es decir, el ojo derecho es el izquierdo, desde el punto de vista de Mortadelo, y viceversa.

EARTH 2150
ESTRATEGIA

Ayudas

@ ¿Podríais desvelarme cuáles son los trucos para «Earth 2150»?

Carlos Roig



De entrada tienes que pulsar Intro, para luego introducir el comando "I_wanna_cheat". Una vez activado el modo tramposo ya estás en condiciones de introducir los códigos. Toma buena nota de los más importantes, y recuerda de darle a Intro antes y después de teclearlos: "x-mas_pack" repara tus unidades y recarga sus existencias de munición, "fireworks" para recibir minas, "no_more_secrets" descubre el mapa al completo, "dirt_cheap_research" permite que investigues por menos dinero, y "time_is_relative" que lo hagas en menos tiempo.

Pasatiempos 3

Hemos distorsionado la imagen de este monoplaza, capturada en «F1 2002», pero seguro que con las únicas pistas del número y el color de la carrocería del monoplaza sois capaces de decirnos quién es el piloto.



A) Eddie Irvine
B) Giancarlo Fisichella
C) Pedro de la Rosa
D) Rubens Barrichello

EMPIRE EARTH
ESTRATEGIA

Refrescadme la memoria

@ ¿Podríais decirme cuál es el título de un juego similar a «Age of Empires», pero en el que puedes llegar hasta civilizaciones futuras con robots y naves y demás?

Diego Caride Castro



Sin lugar a dudas, te refieres a «Empire Earth». Es el único juego reciente en el que de una manada de trogloditas, puedes convertir tu pueblo en todo un imperio tecnológico del futuro. En total son 500.000 años de evolución los que te esperan y como te puedes imaginar todo tipo de unidades terrestres, aéreas y navales.

ESTRATEGIA SIDERAL
ESTRATEGIA

Volver al espacio

¿Para cuándo «Haegemonia» e «Imperium Galáctica 3» y «Homeworld 2»?

Marc Carratalá Arce

De «Haegemonia» no se conoce fecha de lanzamiento, pero se especula con que no será hasta finales de año. Por otro lado, «Imperium Galáctica 3» tiene previsto su estreno en breve (puedes ver una demo en el CD de este mes). De «Homeworld 2» no se sabe nada de nada.

Elegidos para la gloria



QUAKECON 2002: Cualquier campus party es un patio de recreo comparada con la convención internacional de «Quake» (QuakeCon) que se celebra la localidad de Mesquite (Texas). El registro se realiza vía web y es gratuito, aunque las plazas son muy limitadas. La fecha es entre el 15 y el 18 de agosto. Os invitamos a visitar la web (http://www.quakecon.org) y permanecer al tanto, ya que Carmack dará un pequeño mitin, y algo dirá de «Doom 3»...



CAMPEÓN DEL MUNDO DE FIFA: Muchos lo intentamos, pero el título oficioso de campeón del mundo del torneo online de «FIFA 2002» organizado por www.fifaclubs.com ha sido para un jugador holandés, que se hace llamar "OmniRocket". Uno de los nuestros (sí, nuestro "A. Barkley") se enfrentó contra él en la sexta ronda y hay que admitir que ha merecido ganar el título, porque juega de fábula. Enhorabuena.



LINK TORNEOS STARCRAFT: Mientras los rumores sobre «StarCraft 2» van tomando consistencia, aún son legión los aficionados que disfrutan de la primera edición de este inmortal juego de Blizzard. Para poner a prueba tus teorías contra un rival de carne y hueso, nada mejor que tomar parte en uno de los muchos torneos que se celebran en la Red. Todos ellos aparecen recogidos en: www.starcraft.org

Pasatiempos 4

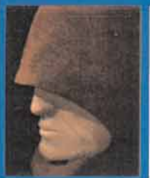
Busca la respuesta correcta:

1 «Primitive Wars» está ambientado en:
A) La Prehistoria
B) La Grecia clásica
C) El futuro
D) La Segunda Guerra Mundial

2 El nuevo bombazo de John Carmack se llama
A) «Return to Castle Wolfenstein II»
B) «Doom III»
C) «Duke Nukem»

3 ¿De qué famoso juego de rol de mesa toma prestado «Neverwinter Nights» sus reglas?
A) Rolemaster
B) Dungeons&Dragons
C) RuneQuest

Maníacos del calabozo



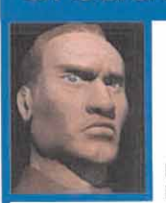
Schmendrick

Matar monstruos

De un tiempo a esta parte estoy pasándomelo en grande con mis partidas nocturnas del sensacional y emocionante «Dungeon Siege». Y tengo que decir que me ha sorprendido muy gratamente, porque yo en realidad suelo ser más partidario del rol reposado y cerebral estilo «Morrowind», que de las matanzas indiscriminadas a lo «Diablo 2», que tienen más de acción que de rol. Vale, admito que los diálogos son anecdóticos y que la historia tiene menos sustancia que un gazpacho aguado, pero hay algo de catártico en enfrentarse a oleada tras oleada de monstruos sedientos de sangre, sin más preocupación que optimizar el equipamiento de los miembros de tu grupo y administrar la evolución de sus habilidades para hacerlos cada vez más y más poderosos. Y es que el rol experimental de última generación nos parece muy bien, pero donde esté un buen saqueo de calabozos como Dios manda, con sus monstruos y sus tesoros...

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Zona arcade



El Agente Ryan

Olor a rancio

Hay productos tan originales y atractivos que arrasan por su propia simplicidad. Da igual que otras compañías de la competencia se pongan a plagiar contrarreloj; los creadores del original siempre llevarán las de ganar. Tal es el caso de Valve Software, una compañía humilde que pronto se convirtió en el estandarte de Sierra. Y es que «Half Life» no sólo fue (y es) un juego brillante, sino el caldo de cultivo ideal para el "mod" más genial de todos los tiempos. Sin embargo, a mí el cocido empieza a olerme a quemado. Vale que el curioso motor híbrido de «Half» siga resistiendo tras las barricadas. Loable que Sierra se encargue de alimentar con parches un producto que se vende a precio de bolsillo. Genial que «Counter-Strike» siga siendo el rey..., pero: ¿Tendrá «Condition Zero» algo innovador? ¿Llegaremos a ver un «Counter» tecnológicamente actualizado algún día? ¿Perderá Sierra el tren del dinero?

F1 2002
VELOCIDAD

Acelerador y freno

@ Aunque dispongo de volante y pedales, no consigo controlar los trompos, porque siempre que freno luego no puedo acelerar lo suficientemente rápido como para recuperar tracción. ¿Es un fallo de mi modelo de volante y pedales o se me ha escapado algo por configurar?

Javier



No es ningún fallo, simplemente tienes los pedales de aceleración y freno asignados al mismo eje, y «F1 2002» los usará secuencialmente y nunca al mismo tiempo. Prueba a acceder al panel de control de tu dispositivo de control y asigna ejes distintos al acelerador y el freno.

Carreras online

@ Me gustaría saber si ya es posible jugar online con este simulador de Fórmula 1 de EA Sports, porque yo siempre que lo intento se agota el tiempo de enlace y nunca consigo entrar en la partida y me estoy desesperando mucho ya.

Juan Ayuste



Te recomendamos que te descargues la última versión del programa "GameSpy Arcade" y luego pruebes a establecer la conexión con partidas que no vayan más allá de un ping de 200. En cualquier caso, debes saber que tu conexión de 56K no es la más indicada para el juego online, sólo con ADSL, o mejor con Cable, puedes entrar en servidores de partidas multijugador con ciertas garantías. Lo demás es ir a la aventura.

FIFA 2002
DEPORTIVOS

Cambios imposibles



@ Por mucho que edito las características de los jugadores, ninguno de los cambios se refleja posteriormente en el aspecto físico o las habilidades. ¿Tiene solución este error?

Fabio

No es ningún error, sino que cuando ya se ha comenzado una competición, liga o copa, no se pueden efectuar cambios en los jugadores o las opciones de juego. Simplemente.

GOLF ONLINE
DEPORTIVOS

@ Links 2003



@ Me encantan los simulador de golf, pero creo que todavía no ha salido ninguno con una opción de juego online realmente buena. ¿Sabéis si «Links 2003» tendrá partidas multijugador en Internet?

Carlos

Microsoft ha anunciado que «Links 2003» será el simulador de golf más avanzado en modos multijugador, ya que incluso va a incorporar una opción para crear partidas en Internet en servidores o por IP directa y se podrá anunciar las participaciones, resultados y demás información usando el mail.

GRAND THEFT AUTO III
ACCION

Skins y Mods



@ ¿Sabéis si existen mods? He diseñado algunos con un editor, pero no sé cómo transferirlos al juego.

Santiago Díaz

Tienes todas las utilidades necesarias para editar, así como toneladas de información y archivos con mods y skins en: www.gta3mods.com y en www.gta3.com

GROUND CONTROL
ESTRATEGIA

Trucos

@ Yo os escribo para ver si me podéis mandar los trucos de «Ground Control».

Orlando Ramos

Sólo tienes que pulsar a la vez , en la pantalla del menú princi-

A debate

¿Debería dar Electronic Arts un respiro a la saga «Command & Conquer»?

Aunque el calor no invita a pensar con claridad, tampoco es que consiga aplacar la capacidad de crítica que todos llevamos dentro. Basta una escueta pregunta, como la que lanzamos el mes pasado, para que se abra la caja de Pandora. Mariano Gil piensa que no. Como argumento recurre a la legión de seguidores que tiene el universo bélico construido por Westwood Studios. "Cuando uno prueba uno de los juegos de «Command & Conquer», -matiza Mariano- aunque sea el primero, se engancha de tal forma que quiere nuevos objetivos y misiones". El interín de aproximadamente 18 meses entre el último episodio y el siguiente (sin computar las expansiones) es suficiente para oxigenarse. "«Command & Conquer Generals» conseguirá que los aficionados sigamos disfrutando de la mejor estrategia que el mercado es capaz", termina diciendo el camarada Gil. En este mismo sentido, Fran Blanco, apuesta por que los estudios Westwood no falten a la cita que tienen, desde hace años, con los aficionados al género. "La saga «Command & Conquer» es como «PC Fútbol», antaño, para los amantes del deporte rey. No puede fallar -sostiene Fran-. Basta con que incorpore alguna novedad para justificar la compra". No obstante, Gabriel Ruiz Vitores apunta que es, más que conveniente, imprescindible que se deje en barbecho la saga. Para no saturar al mercado con agónicos clones del original, es necesario dejar reposar los clásicos y volver a ellos un tiempo después. "Blizzard sabe de esto cómo nadie. Y lo consigue sobre todo no agobiando al aficionado".

Para el mes que viene os proponemos el siguiente tema: ¿Echáis de menos una presentación más digna en los juegos? ¿Creéis que la reducción de costes realmente repercute en el consumidor? ¿Y qué pensáis de los manuales?

pal, las teclas: "M", "S" y "V". Hecho esto, podrás introducir cualquiera de los siguientes códigos: "god" para que tus unidades se aprovechen de la invulnerabilidad, "gime maps" para disfrutar de cualquier escenario de la campaña en el menú de "Custome Game", con "the next generation of rts-games" podrás jugar la fase "Sabotaje Secreto". Esperemos que te sirvan.

HERZIOS DE PANTALLA
■ HARDWARE

Velocidad de refresco



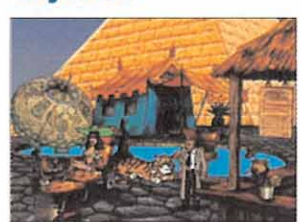
@ En juegos como «Medal of Honor» mi monitor no trabaja a 85 Hz, sino a 60, mientras que otros juegos como «Blade» sí respetan mi configuración. ¿A qué se debe?

Fran

Juegos como «Medal of Honor: Allied Assault» se ejecutan bajo OpenGL, por lo que debes acceder al panel de control de las funciones de aceleración 3D de tu tarjeta gráfica, entrar en la pestaña de OpenGL y en la opción "sincronización vertical", seleccionar "conectado como opción predeterminada".

HOLLYWOOD MONSTERS
■ AVENTURA

¿Dónde están los objetos?



@ Hola Micromanía. Tengo el juego «Hollywood Monsters» y Windows XP, y estas son mis preguntas: ¿Cómo se coge el bolso de Taffy? ¿Dónde está el calcio para revivir a Franky? ¿Qué hacemos con Igor?

Jessica Moraleda

Para quitar el bolso a la secretaria, recoge la lupa y entrégale la rata. Sin la lupa, no ve lo que es, así que aprovecha la confusión para colarte en el despacho y quitarle el bolso. Ahí está el pase del subordinado. El calcio lo obtienes de un hueso bajo el esqueleto atado a la piedra por las muñecas, en las mazmorras. Pero cuidado, en algunas versiones antiguas, si instalas la actualización de Windows tras haber jugado al juego en modo MS-DOS, por un "bug" del juego, el hueso no aparece. Por último, Igor sólo es un personaje decorativo, no sirve para completar el juego.

EL ESPONTÁNEO

> *«Desde que juego a «F1 2002», tengo la sensación de que mi coche va muy despacio»*

Santiago Tejedor (Madrid)

IL 2 STURMOVIK
■ SIMULADOR

Más misiones

@ Tengo el juego desde hace tiempo y ya me he acabado todas las campañas. ¿Dónde podría encontrar más?

Ernesto



Tienes un buen filón por explotar en la página oficial del juego (il2sturmovik.com). Especialmente hay una campaña denominada "Barbaroja" que te va a sorprender pero no descartes encontrar muchas más cosas interesantes para tu juego allí.

JEDI OUTCAST
■ ACCIÓN

El parche perdido



@ Estoy desesperado; me he comprado «Jedi Outcast» y cuando intenté actualizarlo con el parche 1.03 me dice "Esta actualización no es compatible con tu versión de «Jedi Knight II: Jedi Outcast»; por favor, consulta la página web de LucasArts para una actualización general".

Rubén Castaño

En efecto, el parche existente en el momento de redactar estas líneas no sirve para la versión española del juego. Amigo Rubén, de nuevo nos toca sufrir largas esperas ...

Locos del volante



Warrior

FPS a precio de oro

No, no se trata de discutir sobre la incuestionable calidad de «Grand Prix 4», pero en los múltiples foros de aficionados a la simulación de la categoría reina del automovilismo hay cientos de voces que se alzan contra los desorbitados requerimientos de hardware de «Grand Prix 4» para que los FPS se mantengan en torno al valor 24. No sé de qué se asombran, porque obligarnos a actualizar nuestro ordenador compatible ha sido la nota común a todos los «Grand Prix» desde el momento en el que el original se convirtió de Amiga a PC. Geoff Crammond es un genio de la programación, pero es sin duda uno de los que menos se preocupan por la configuración básica o lo que se supone que es el hardware de la media: su objetivo es dejarnos con la boca abierta, y lo consigue recurriendo a velocidades de proceso superiores a 1 GHz. Él sabrá lo que hace... Desde luego, con esa "actitud" sólo consigue dejar a la mitad de los aficionados "fuera de juego"; y nunca mejor dicho.

Hace 10 años



En nuestro número 53 ofrecíamos como grandes temas de portada, las siguientes maravillas:
Por un lado, nuestro megajuego era nada más y nada menos que «Humans», un juego nacido a la sombra de los famosísimos lemings, de los que muchos de vosotros todavía guardaréis muy buenos recuerdos...
En el ECTS, tomamos buena nota de todas las novedades en el mundo de los videojuegos... como por ejemplo, «Alone in the Dark», que dejó asombrados a todos los asistentes a la feria, incluidos nuestros intrépidos reporteros. ¿Os suena? Además, ofrecíamos un completo Patas Arriba de «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», para que nadie tuviera ni un solo problema en llegar hasta el final de tan gloriosa aventura, y de «Cruise for a Corpse», el juego en el que teníamos que investigar un crimen, perpetrado durante un crucero.
Por último, ofrecíamos un artículo especial explicando cómo utilizar "Animator", y toda la actualidad de los mejores juegos que se producían en ese momento para consolas: Game Boy, Lynx, Game Gear, Megadrive, Super Nintendo, Master System... Cuántos recuerdos.

El juego del mes



Elige de entre todos los juegos comentados en la sección de reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito y mándanos tu voto al buzón de la comunidad.
Vuestros votos del mes pasado han ido, mayoritariamente, para el esperado «Warcraft III», coincidiendo con nuestra elección.
En la redacción de Micromanía queremos destacar, este mes, «Neverwinter Nights», sin duda uno de esos títulos que hacen historia en su género.

Planeta virtual



Comandante Harris

Minoritarios o exclusivos

Los aficionados a la simulación (de todo tipo, no sólo la aérea) siempre hemos llevado la etiqueta de minoritarios que es algo así como la de bichos raros pero en refinado. Esto no es nuevo y a decir verdad en el hecho de que sea así desde hace tanto tiempo está nuestra mejor arma: somos pocos pero constantes. O siempre hemos sido los mismos y ahora todos contamos con una edad media que nos aseguraría descuentos en el Inserso. O quiza es que somos menos ruidosos que los fans del gatillo fácil y de las partidas en red de «Quake» y clones múltiples, que también puede ser.
El caso es que las compañías siguen sacando juegos, con relativa asiduidad, y eso es un buen síntoma de la buena salud del género.
El futuro nos depara muchas sorpresas y yo pienso esperarlas con los brazos abiertos.
¿No será que en vez de minoritarios, en realidad lo que somos es un grupo de gente exclusiva...?

JUEGOS BAJO OPENGL
HARDWARE

OpenGL en WindowsXP

Mi problema es el siguiente: tengo Windows XP y los juegos bajo OpenGL no me funcionan en mi GeForce 2. No encuentro el instalador de OpenGL para XP, ¿qué puedo hacer?

Jesús

La verdad es que no es la primera consulta que recibimos una carta con tu problema, y no terminamos de entender porqué algunos usuarios tienen dificultades con OpenGL bajo XP, nosotros no hemos tenido ninguna con diferentes ordenadores y tarjetas gráficas. Las librerías y todas las rutinas de las versión 1.1 de OpenGL están incluidas como parte del sistema operativo Windows XP, y en la misma web de OpenGL se recomienda no utilizar otras aplicaciones o instaladores, pues el ejecutable Glsetup se diseñó para subsanar problemas en Windows 95/98 con tarjetas gráficas antiguas. Eso sí, es recomendable que te bajes las últimas versiones de los controladores de la placa base y de los Detonator de nVidia.

MAPAS DE WOLFENSTEIN
ACCIÓN

¿Dónde, cómo?

Me he bajado varios mapas de «Wolfenstein» desde la web rtcwfiles.com y no consigo hacerlos funcionar, así que os rogaría que me ayudaseis. Cuando intento cargarlos el juego me dice "Couldn't load map/nombremapa.bsp".

José Luis



Por el tipo de error que nos muestras, estás intentando cargarlos bien, pero no has colocado los mapas donde corresponde. La ubicación exacta de los archivos de mapas (.pk3) se encuentra en el subdirectorio "main" bajo el directorio principal del juego.

MIGHT AND MAGIC IX
ROL

Grupo inicial

Me acabo de comprar este juego, pero como soy novato en esto del rol, no termino de decidirme a la hora de formar un grupo. ¿Vosotros qué me recomendáis?

Alberto



Pon a un orco como guerrero y a tres elfos como magos. Es fundamental que los tres elfos tengan la habilidad de tiro con arco. Así podrás debilitar a los monstruos que se aproximen con flechas y luego rematarlos en el cuerpo a cuerpo con el guerrero (si es que no mueren antes cosidos a flechazos). Es una estrategia muy útil para el comienzo del juego.

La primera isla

A ver si me podéis ayudar que estoy desesperado. me encuentro atascado en la isla a la que llegas después del naufragio. He matado a las libélulas que salen y tengo una llave, ¿pero dónde tengo que ir ahora? El calabozo de la isla central es imposible, los monstruos me zurran sin piedad. No sé que hacer.

Carlos

Date una vuelta por los alrededores del calabozo en el que te están "zurrando", sin llegar entrar en él. Encontrarás una puerta cerrada para tu llave.

MISTERIES OF THE SITH
ACCIÓN

Extensiones Misteriosas

En una de vuestras revistas leí algo sobre un «Jedi Knight» del que no había oído hablar nunca, llamado «El Misterio de los Sith» o algo así. ¿Llegó a salir a la venta aquí? ¿Dónde lo podría conseguir?

Raúl



Efectivamente, existió un pack de misiones llamado «Misteries of the Sith» para «Dark Forces 2». Actualmente no lo podrás encontrar en ninguna tienda de nuestro país, pero si estás interesado en él, siempre puedes recurrir a tiendas de importación que todavía lo guarden en stock (Amazon.com, por ejemplo).

Moto GP
VELOCIDAD

Manillar y palancas

Me encanta este programa, pero creo que no se controla bien con el teclado y el

Contactos

COMPRO JUEGOS DE ESTRATEGIA DE MAC. Imprescindible que se encuentren en buen estado. Precio a acordar según el título del que se trate y el estado del juego. Interesados escribir a: jorgedpv@yahoo.es.

CLAN ESPAÑOL DE «DARKSPACE» para todos aquellos interesados en este juego. Además estamos intentando traducir el juego al castellano. Nuestro "homepage" está en www.qth.dnsalias.com/dow

TRADUCCION PARA EXPANSIONES DE «BALDUR'S GATE». Somos el clan Reo y nos hemos dedicado a traducir desinteresadamente las expansiones de «Baldur's Gate»: «Tales of the sword coast» y «Dark Side of the sword». Los interesados en descargarse los parches o simplemente en contactar con nosotros para echarnos una mano o preguntarnos dudas, pueden visitar la web: http://clanreo.ionichost.com

VENDO MANUALES Y MODULOS DE AD&D, en especial del universo "Birthright". Precio negociable según cantidad de módulos comprada. Si te interesa puedes mandarme un e-mail a: po2002@yahoo.ess

La Web del mes

www.aer.ip3.com



La página de este mes está dedicada a la I Guerra Mundial y en especial al juego de Microsoft «Combat Flight Simulator». Desde esta web, de diseño austero pero correcto y muy funcional, se puede acceder a un montón de aviones del periodo comprendo entre los años 1914 y 1918, así como a escenarios, misiones y utilidades compatibles tanto para «Combat Fligth Simulator 1» como para «Combat Flight Simulator 2». Aunque se encuentra en inglés no dudéis en visitarla, ya que representa una interesante manera de dar nueva vida a la saga de combate de Microsoft con nuevos aviones mucho más lentos, ágiles y muy, sobre todo, que es lo más importante, increíblemente divertidos de pilotar. Si eres fan del Barón Rojo (el piloto, no el grupo), no dudes en visitar esta web.

clásico conjunto de volante y pedales tampoco es muy adecuado. ¿Podríais decirme si existe algún dispositivo de control USB con manillar y palancas de aceleración y freno?

Diego



Sí, el dispositivo "Freestyler Bike" de Thrustmaster es un manillar con controles de dirección y detección de inclinación para tumbar la moto. Dispone también de palanca de gas y accionamiento de freno analógico, sin olvidar un D-Pad y varios botones programables.

MUNDIAL FIFA 2002

■ DEPORTIVOS

Configuración del gamepad

@ Cuando configuro los controles para mi Logitech Wingman Cordless selecciono determinados botones para cada acción que luego no se respetan durante el juego, en el que los pases largos y en corto están cambiados. Grabo los cambios de la configuración de juego, pero aún así no sirve de nada y tengo que jugar con los controles por defecto. ¿Hay alguna solución?

David Ginés

El problema es que la configuración de mandos de este juego no detecta más allá de ocho botones por cada gamepad, y tu modelo funciona perfectamente, pero tiene una incompatibilidad en la asignación de funciones. Te recomendamos que uses la última versión del software "Wingman Profiler" de Logitech, que puedes encontrar en su web, para cambiar el mapeado de los botones. Puedes guardar el fichero para que se ejecute cada vez que arrancas el ejecutable del juego.

Configurar la IA



@ En «FIFA 2002» se podía editar un fichero para ajustar los valores de inteligencia artificial, dinámica del balón, etc. Lo que me gustaría saber es si se puede hacer lo mismo en «Mundial FIFA 2002», porque no encuentro el fichero editable.

Diego

Sí que pueden editarse los valores que comentas del motor del juego, pero debes bajarte una utilidad que puedes encontrar en la página http://downloads.soccergaming.com/, que crea los archivos .ini que luego podrás modificar. También incluye unos archivos ya alterados que ajustan muy a tu gusto la potencia de los jugadores controlados por el ordenador para que no tengan tanta superioridad en los encontronazos.

PROJECT I.G.I.

■ ACCIÓN

Nada de trucos

@ Me gustaría que me facilitaseis trucos para «Project I.G.I.». No encuentro nada.

Juanjo

Es normal que no encuentres, puesto que los únicos trucos que funcionan son para la versión demo. De todos modos, ahí van: Teclea "nada" en el menú principal para activar la consola. Luego durante el juego escribe "god", "allammo" o "easy" para facilitarte las cosas.

R. TO CASTLE WOLFENSTEIN

■ ACCIÓN

Algunos truquillos

@ Me gustaría saber algunos trucos para obtener munición y salud infinita...

Enrique Soriano Baeza

Pues para el primero, modifica el acceso directo al juego añadiendo al campo destino de la aplicación el texto "+set sv_cheats 1". Luego, carga una partida y saca la consola pulsando (º). Tecleando la palabra "god" conseguirás salud infinita, mientras que con "give all" obtendrás todas las armas y munición.

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

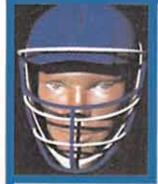
1 ...un verdadero jedi agudiza sus sentidos _ _ _ _ _ _ _ _ _ todos los detalles...

2 La enorme densidad de _ _ _ _ _ _ en la misión de la jungla colombiana es más un factor de confusión...

3 _ _ _ aprieta en la carrera del ranking y ya está en el número 2.

4 _ _ presentó en la última edición del E3 la primera versión jugable (sólo PS2 y Xbox) de _ _ _.

Carrusel deportivo



A. Barkley

Vacas flacas veraniegas

Ha vuelto a pasar. Llega el verano y los lanzamientos de juegos deportivos desaparecen como por arte de magia. Incomprensible. Precisamente en las vacaciones veraniegas que es cuando la mayoría de los mortales tenemos tiempo para entrenar horas y horas de cara a las próximas temporadas. Además, el sofocante calor invita a practicar deportes virtuales y dejar los naturales, exceptuando la natación, para otras estaciones. Está bien que las productoras y distribuidoras disfruten de sus vacaciones, pero deberían hacer un esfuerzo para dejar suficiente material para el verano, ¿no?

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, Schmendrick, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la relación de los ganadores de los concursos GORASUL y MIGHT AND MAGIC IX.

Juego «Gorasul» para PC

Alfredo Miramontes Viquiera	A Coruña
Alfonso J. Tobaja Lozano	Alicante
Daniel Navarro Pastor	Alicante
Luis J. Giner Espinosa	Alicante
Miguel A. López Gallego	Almería
Raúl Blázquez Blázquez	Avila
Manuel Gómez Vázquez	Badajoz
Juan C. Flores Valadés	Badajoz
Rafael Gutiérrez Salvador	Baleares
Mª Isabel Durán Guillén	Barcelona
Amaia Díaz De Cerio Legardón	Bizkaia
Roque Lara Núñez	Cádiz
Iván Fernández Fernández	Cantabria
Miguel Herrero Obeso	Cantabria
Lorenzo López Mora	Ciudad Real
Rafael Porras Lucena	Córdoba
Pedro Fco. Lancharro Buendía	Granada
Alexander Cabeza Elizonso	Guipúzcoa
Iván Revilla Perera	Huesca
Alvaro Rodríguez Salvador	La Rioja
Arturo Martínez Martín	Lleida
César López González	Lleida
Ernesto Aranda Escolástico	Madrid
Daniel Poyo Muñoz	Madrid
José Manuel Martínez Aguilar	Madrid
César A. Aponte Pérez	Málaga
Andrés Moreno Patrocinio	Murcia
Aurora Martínez Rubio	Murcia
Santiago J. García Manso	Ourense
Eduardo Hermida Mestanza	Palencia
Manuel A. Trugo Prado	Pontevedra
José Babio Carretero	Sevilla
Raquel López González	Sevilla
Nicolas Auditore Brichete	Toledo
Hilario Retana Olea	Toledo
Rafael Carrasco Cariñana	Valencia
Javier Pecharromán López	Valladolid
Raúl Fernández Fernández	Vizcaya
David Arribas Peña	Zamora
David Meoz Cardesa	Zaragoza

Juego «M&M IV» para PC

José Ramón López García	Asturias
Juan C. Flores Valadés	Badajoz
Alvaro Gutiérrez Martínez	Burgos
Roque Lara Núñez	Cádiz
Rosa Mª Sáez Vozmediano	Ciudad Real
Pedro Fco. Lancharro Buendía	Granada
Iván Revilla Perera	Huesca
César López González	Lleida
Daniel Poyo Muñoz	Madrid
Sergio Fernández Redondo	Madrid
Aurora Martínez Rubio	Murcia
Mª Delia Dorta Hernández	S/C De Tenerife
Rodolfo De León Marante	S/C De Tenerife
Hilario Retana Olea	Toledo
Jose Mª Pérez Rocamora	Toledo
Rafael Carrasco Cariñana	Valencia
Alberto Rubio Pérez	Valladolid
Jose A. Cieza Pérez	Vizcaya
David Arribas Peña	Zamora
Ricardo J. Falces Simón	Zaragoza

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 90

1. A. Nerve. **2. C.** Poderosos jabalíes del averno. **3. B.** . Alan Iverson. **4. 1.B**. Hexen II, **2.D**. Campañas Clon, **3.C**. Un avión mono o biplaza según el año de fabricación.

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Edad_ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia_ _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _

MICROMANÍA 91

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

Computer Hoy Juegos

Rol frío para el verano

Este mes en COMPUTER HOY JUEGOS el Rol invade los PCs gracias a «Dungeon Siege», un título que garantiza muchas horas de entretenimiento y que encima se comporta como Dios manda en configuraciones bajas. «Spider-Man», el héroe del verano, es sometido también, en todas las plataformas, al riguroso sistema de test de la revista. En la sección Hardware, una exhaustiva comparativa ayudará a resolver el dilema de qué consola comprar. Además, de regalo un juego original que da vértigo: «Millenium Racer».

Nintendo Acción

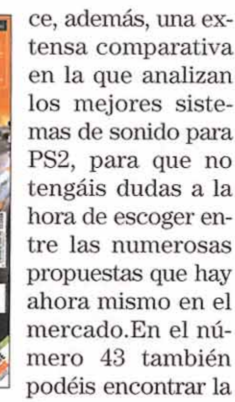
Dragón Ball vuelve a la acción



Nintendo Acción avanza en primicia las nuevas aventuras de Goku para la portátil de Nintendo. No os perdáis su nuevo juego de ROL. ¡Vais a alucinar! Por otro lado, anticipan los futuros proyectos para Cube y Advance basados en Star Wars: Episodio II. Ofrecen las mejores imágenes de «Jedi Knight», «Guerras Clon» y «Bounty Hunter». Además publican la primera parte de la guía de Rogue Leader de GameCube, con los mejores trucos y consejos para ganar. Y ya sabéis, de regalo, el número 25 de la Revista Pokémon.

Play Manía

Todas las claves de Stuntman



Stuntman» ocupa la portada de este mes, y PlayManía os adelanta, en un amplio reportaje, todas las claves de este juego. Tampoco perdáis de vista la primera toma de contacto con «Onimusha 2», ni el reportaje especial que han preparado sobre los juegos de precio reducido. PlayManía os ofrece, además, una extensa comparativa en la que analizan los mejores sistemas de sonido para PS2, para que no tengáis dudas a la hora de escoger entre las numerosas propuestas que hay ahora mismo en el mercado. En el número 43 también podéis encontrar la solución completa, con mapas y secretos, de una de las mejores aventuras de «PS2:Resident Evil Code: Veronica X».

Hobby Consolas

Los juegos más potentes del verano

Aunque lleguen el verano y las vacaciones, Hobby Consolas sigue al pie del cañón para ofreceros los temas más potentes. En el número de julio encontraréis una espectacular sección de Preestreno, en la que os contamos cómo han ido nuestras primeras carreras al volante del esperadísimo «Colin McRae 3» para PS2 y Xbox. Este simulador de rally comparte páginas con títulos de la talla de «Resident Evil» (GameCube), «Turok Evolution» (PS2, Xbox), «Stuntman» (PS2) o «Commandos 2» (PS2, Xbox). Un completo análisis de «GT Concept», la nueva entrega para PS2 de la serie «Gran Turismo», brilla con luz propia en la sección de Novedades, mientras que nuestros Reportajes están dedicados a «Final Fantasy XI», y a los "sexy-juegos", los juegos más calientes y con las chicas más atractivas del verano. ¡No os lo perdáis por nada del mundo!



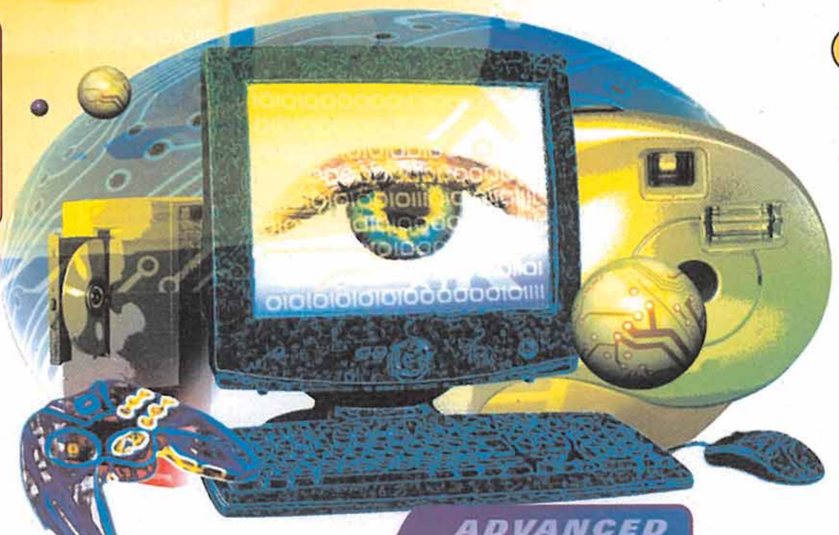


Expertos en informática

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Inca C/ Pelaires, 10
BALEARES
Palma de Mallorca C/ Bolsería, 10
BARCELONA
Manresa C.C. Carrefour ✆938 730 838
LAS PALMAS DE GRAN CANARIAS
Las Palmas C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643.
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



SOTFWARE DE REGALO



ADVANCED

SVGA GEFORCE-II 64 MB.	Monitor Daewoo 17"
Memoria 128 MB. IDE	Sonido AC97
Disco duro 40,7 GB.	Altavoces, Micrófono
CD-ROM LG 52x IDE	Teclado y Ratón
Módem 56 KB. V92 (PCI)	Multimedia

INTEL PENTIUM IV 1.6 GHz.







Windows Millenium: 129,95 € · Windows XP: 134,95 €

BEATMAN
109,95
Reproductor MP3 de 8 cm, capaz de almacenar más de 180 MB. de datos o 200 Min de música MP3 en un mini CD.

EASY POINT & CLICK


119,95
Cámara fotográfica digital de 1.3 Megapixels con flash incorporado y una capacidad de hasta 180 fotos.

TAMASHI MPX3

99,95
Reproductor portátil de CD audio y MP3 de alta calidad y atractivo diseño. Incluye riñonera porta-CD de regalo.

TDK XS-iV S60 2.1

67,95
Altavoces planos con sistema digital 2.1, que incluye Subwofer de última generación, con una excelente calidad de sonido.

CD-RW LG 40x12x48 IDE
108,95

CD-RW TRAXDATA 40x12x48 IDE
98,95

GENIUS WIRELESS TWINTOUCH+
48,95

POWER COLOR ATI RADEON 7500 LE
116,95



AGE OF WONDERS II: THE WIZARDS THRONE
47,95

AQUANOX

29,95

COSSACKS EUROPEAN WARS

49,95

ETHERLORDS

29,95

G. GRAUMMOND´S GRAND PRIX 4
49,95

GHOST RECON COLLECTOR PACK

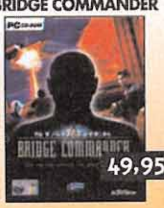

59,95

MOTO GP

47,95

OP. FLASHPOINT: RESISTANCE

29,95

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER


49,95

S.W. G. BATTLEGROUNDS: CAMPAÑAS CLON


19,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es

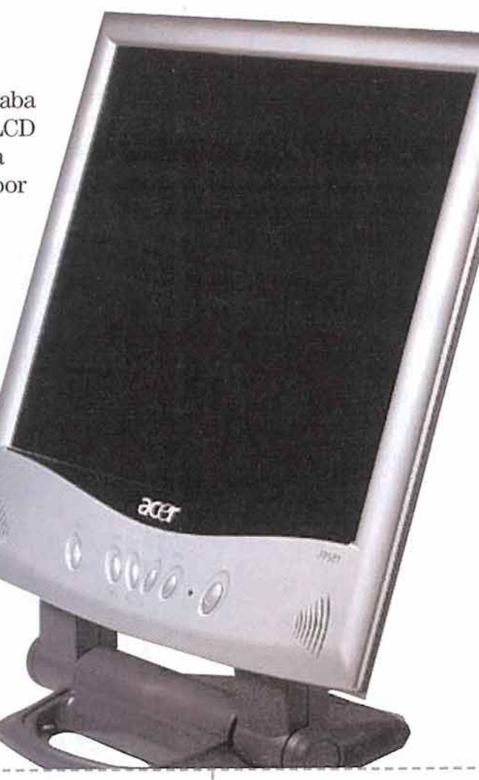
LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Imagen planchada

Benq, división de ACER, acaba de presentar este monitor LCD de 15 pulgadas, que destaca por su aquilatado precio y por la extrema delgadez, sólo 4 cm de profundidad, conseguida gracias a la tecnología de integración "Smart Panel".
Se conecta vía USB y se configura por software. Integra dos altavoces estéreo y se puede colgar en la pared.

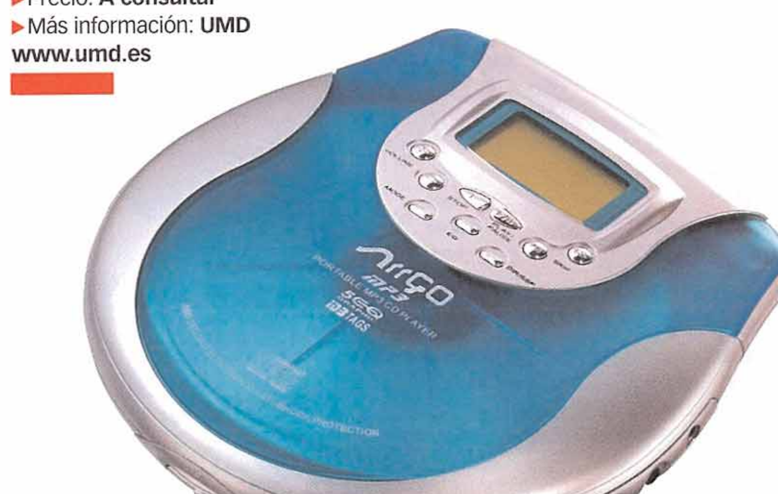
- **Benq TFT FP581 Ultraslim**
- Precio: **550 euros** *(91.512 ptas)*
- Más información: **Benq (93 556 08 00) www.benq.es**



El todoterreno del audio portátil digital

Este atractivo reproductor digital portátil es capaz de reconocer y reproducir CD-DA y MP3 grabados en multisesión, lo que se traduce en una compatibilidad musical sin límites.

- **Arrgo MP-310**
- Precio: **A consultar**
- Más información: **UMD www.umd.es**



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- Procesador: **Intel Pentium 4 2533 Mhz**
- Placa Base: **Gigabyte P4 Titan 533 Mhz FSB**
- RAM: **512 MB Kingston RDRAM a 533 MHz**
- Lector DVD: **Memorex MAXX 16X48**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A04**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, 16/9)**
- Tarjeta Gráfica: **Matrox Parhelia 512**
- Tarjeta de Sonido: **Sound Blaster Audigy Platinum EX**
- Altavoces: **Cambridge SoundWorks Megaworks 510D**
- Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
- Tarjeta de Red: **3Com 3CSOHO100-TX**
- Disco Duro: **Fujitsu MAN3367MP**
- Ratón: **Logitech Cordless Desktop Optical**
- Teclado: **Logitech Cordless Presenter**
- Volante: **Logitech Momo Force**
- Joystick: **Thrustmaster HOTAS Cougar**

Olvídate de los cables

Con este kit de conexión inalámbrica con la avanzada tecnología de transmisión Bluetooth, podremos olvidarnos de los engorrosos cables para conectar toda clase de dispositivos de impresión. Incluye la tarjeta para incorporar el procesamiento Bluetooth, USB y adaptador para impresora.

- **3Com Wireless Bluetooth Printing Kit**
- Precio: **239 euros** *(39.766 ptas)*
- Más información: **3com (91 509 69 00) www.3com.es**



¿Ratón sin mesa?

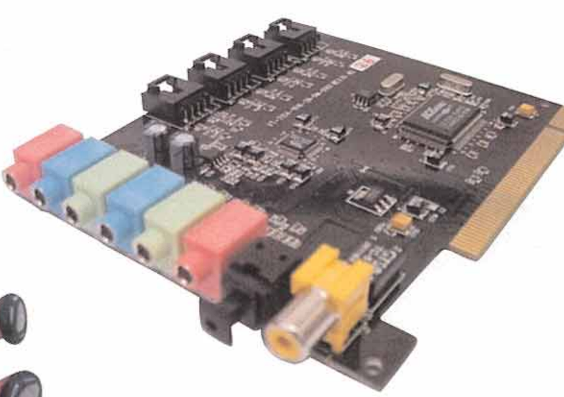
Un ratón con láser incorporado que por su extraordinario diseño y tecnología no requiere una mesa de apoyo.

▸**Trust Hand Track Laser 400**
▸Precio: **74 euros** *(12.312 ptas)*
▸Más información: **Trust**
www.trust.com

Disco duro portátil y melódico

Con unas reducidas dimensiones de 12x12x2 cm, este disco duro portátil dispone de una capacidad de 20 GB para almacenar MP3.

▸**HandyDrive Music Edition**
▸Precio: **379 euros** *(63.060 ptas)*
▸Más información:**Fujitsu**
www.fujitsu.es





Sonido profesional

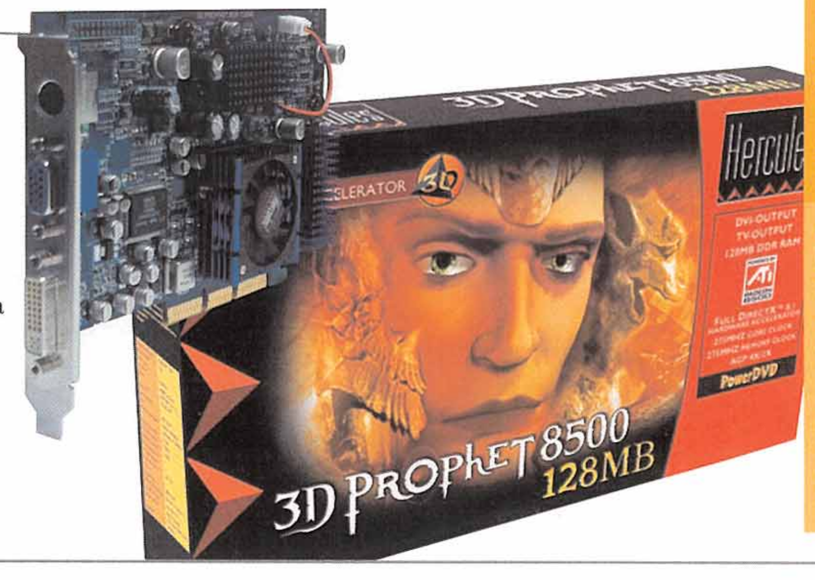
La controladora de audio Envy24HT proporciona un sonido con calidad de estudio profesional (resolución de 24-bit y frecuencia de muestreo de hasta 192kHz). Dispone de un mezclador digital de 36 bit, dos entradas y salidas 5.1 para conexión con amplificadores externos.

▸**VIA Envy24HT**
▸Precio: **A consultar**
▸Más información: **VIA**
www.via.com.tw/en/multimedia/envy24ht.jsp

Texturas 3D a granel

Hercules actualiza su gama alta de tarjetas gráficas incorporando nada menos que 128 megas de memoria DDR a sus modelos con procesador ATI Radeon8500. Gracias a este notable incremento del almacén de texturas de la tarjeta gráfica es posible, por fin, prescindir de la lenta memoria AGP.

▸**Hercules 3D Prophet 8500 128MB**
▸Precio: **344,74 euros** *(57.360 ptas)*
▸Más información: **Hercules**
http://es.hercules.com



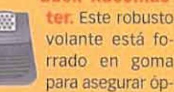
Novedades

Micromanía recomienda



Los entusiastas de los **juegos de acción** que demandan una tarjeta gráfica dotada de prestaciones y funciones 3D de última generación están de enorabuena, porque **Matrox** vuelve a la palestra de la aceleración 3D **con Parhelia**, la primera unidad de procesamiento gráfico (GPU) con arquitectura 512 bit y una interfaz de memoria DDR de 256 bit. Su tecnología visual es impresionante, con "10 bit GigaColor" para renderizar con la máxima fidelidad de color, antidentado "Glyph", cuatro capas de texturas por pixel y soporte de la nueva función de DirectX 9, el sombreado de vértices "Quad".

La tecnología Force Feedback transmite mayor realismo en el control de los **juegos de velocidad**, pero a costa de encarecer notablemente el dispositivo. Menos mal que **Trust** ha realizado una profunda investigación sobre varios sistemas Force Feedback y ha prescindido de elementos superfluos para reducir los costes de fabricación de su nuevo **FF380 Force Feedback Racemaster**. Este robusto volante está forrado en goma para asegurar óptimo agarre y viene acompañado por una sólida abrazadera para que el ajuste a la mesa sea a prueba contravolantes. La funcionalidad viene asegurada por la palanca de cambio de dos velocidades, los seis botones de función y un "Hat" de 8 direcciones. Está disponible a un precio de 98,60 euros (16.405 ptas)



Si ya se os han quedado cortos los ocho botones de un gamepad clásico y en los **juegos deportivos** necesitáis más botones para realizar regates, pases o jugadas especiales, Genius eleva a doce el número de botones que tendréis a vuestra disposición en su modelo Gireles G-12. Como se deduce de esta denominación, la transmisión es inalámbrica por radiofrecuencia, y olvidarse del dichoso cable es otro punto a favor de su ergonomía y manejabilidad. Además, se conecta al puerto USB.



Y siguiendo con los simuladores deportivos, pero centrándonos en los **juegos de fútbol**, Championet Networks ha desarrollado **"New Soccer Revolution"**, una revolucionaria lona equipada con sensores para que sean nuestras propias piernas, con las maniobras de pases o disparos que hagamos con ellas, las que realmente controlen juegos como por ejemplo «FIFA 2002». Se conecta al ordenador a través del puerto MIDI/Joystick y su funcionamiento es similar al de un dispositivo de control de 2 ejes y 4 botones, por lo que resulta totalmente compatible con un gran número de juegos.

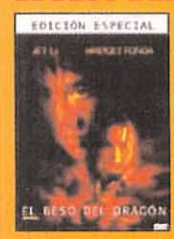
Estrenos DVD

HERIDA ABIERTA



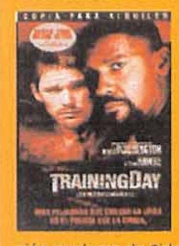
Los seguidores de Steven Segal ya se pueden imaginar de qué va "Herida Abierta": tipo incorruptible enfrentado a los malos con más violencia que inteligencia en un ambiente tipo "Gary Cooper en "Solo ante el peligro". Ya se puede encontrar en las tiendas la versión de la película en formato DVD y seguro que los incondicionales del actor no serán defraudados de su visionado, aunque la pantalla casera sea más pequeña que la de las salas cinematográficas.
En "Herida Abierta", el incombustible Segal encarna a un detective de Detroit llamado Orin Boyd que es víctima de una conspiración. Ha sido sancionado y rebajado a policía de tráfico. Es una excusa para mantenerle alejado de una peligrosa trama criminal. ¡De más está decir que los malos de la peli no saben con quien se juegan los cuartos y que recibirán su merecido!

EL BESO DEL DRAGÓN



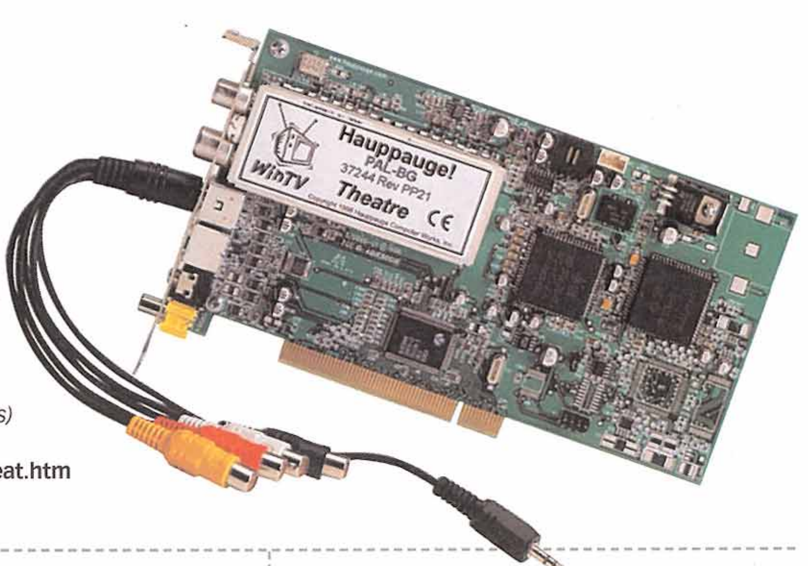
En "El beso del dragón", Jet Li no sólo utiliza todas las técnicas habidas y por haber en el mundo cinematográfico de las artes marciales, sino que va de redentor de la guapa Bridget Fonda, en este caso drogadicta, prostituta y dominada por un policía corrupto. El círculo se cierra en la ciudad donde se desarrolla esta trama de redes internacionales de tráfico de estupefacientes: París, lo que siempre da un toque exótico al cine de acción.
La edición especial de este DVD ofrece otros atractivos a los seguidores del género, con demostraciones de artes marciales y de las habilidades del propio Jet Li, además de los ya clásicos comentarios de actores y director, escenas inéditas, el cómo se hizo, anuncios publicitarios, etc.

TRAINING DAY



Acostumbrados a ver a Denzel Washington en el papel políticamente correcto del negro bueno que nunca rompe un plato, pelín progresista y protagonizando películas cargadas de buenas intenciones morales (algo así como la versión moderna de Sidney Poitier), resultó una auténtica sorpresa su participación en "Training Day". En esta ocasión dio vida cinematográfica a un sargento de policía de Los Ángeles que desarrolla su trabajo en el departamento de narcóticos. Hasta aquí, nada nuevo bajo el sol, si no fuera por unos pequeños detalles: la vida en la jungla urbana no es fácil, las fronteras entre la legalidad y la ilegalidad son difusas y se saltan, la honestidad y la corrupción se confunden, las técnicas para arrestar a los criminales no son nada ortodoxas... En definitiva, que Denzel Washington, por una vez y sin que sirva de precedente, ¡no va de bueno por la vida!

TV con cine en casa



La decodificación de NICAM estéreo y el procesamiento Dolby Pro-Logic son los puntos fuertes de esta sintonizadora de TV.

- **WinTV-Theater Modelo 699**
- Precio: **176,90 euros** *(29.434 ptas)*
- Más información: **Hauppauge**

www.hauppauge.fr/Spain/sp_theat.htm

Vigilancia intensiva

Si pensabais que los sistemas de vigilancia son muy caros y para profesionales estabais equivocados, porque Trust dispone de una tarjeta PCI a la que se pueden conectar hasta 4 cámaras de toda condición (webcams, vídeo, etc).

- **Trust 814 PCI Surveillance Interface**
- Precio: **126,71 euros** *(21.082 ptas)*
- Más información: **Trust**

www.trust.com



Sobremesa en miniatura

Por obra y gracia de la minituarización de VIA con su chip C3 en una placa base VIA EPIA Mini-ITX, Lexcom ha sido capaz de meter en una caja de 6,2 x 27,2 cm todo un PC con gráficos y sonido integrado, disco duro, DVD y conexiones USB frontales para presumir de diseño compacto y moderno.

- **Lex Thin PC**
- Precio: **A consultar**
- Más información: **Lexcom**

http://www.lex.com.tw



Graba TV sin límite

Una sintonizadora de TV es un dispositivo muy común, pero lo que hace especial a este modelo de Terratec es su función de grabación usando DivX para la imagen y MP3 para el sonido, lo que permitirá grabar ingentes cantidades de información sin llenar el disco duro. Dispone de teletexto, entrada S-VHS y mando a distancia.

- **Cinergy 400TV**
- Precio: **74,95 euros** *(12.470 ptas)*
- Más información: **Terratec**

www.terratec.net

Módem autónomo

Aunque se trata de un módem analógico compatible V.92, este modelo posee dos características muy interesantes. La primera, que incluye un procesador interno para gestionar la comunicación. Y la segunda, que se conecta al puerto serie, una solución ideal para los usuarios sin USB .

▸**Modem Blaster V.92 Serial**
▸Precio: **59 euros** *(9.817 ptas)*
▸Más información: **Creative**
www.es.europe.creative.com





Grabación de vértigo

Con una velocidad de grabación de 32X, esta nueva regrabadora IDE de Sony se sitúa entre las más rápidas del mercado. Dispone de la tecnología "Power Burn" y 2 MB de memoria búfer interna para evitar errores de escritura. La velocidad de regrabación es de 10X, mientras que la de lectura se sitúa en 40X.

▸**Sony CRX-185 (32x10x40)**
▸Precio: **98 euros** *(16.305 ptas)*
▸Más información: **Sony**
www.sony.es

PDA multifunción

Este organizador personal destaca por su diseño compacto y su pantalla a color. Su práctico teclado con luz trasera, combina todo lo necesario para estar siempre conectado; un teléfono móvil, un organizador Palm OS, un sistema de mensajería de correo electrónico, SMS y una web inalámbrica.

▸**Treo 270**
▸Precio: **A consultar**
▸Más información:
UMD (902 011 250)
www.umd.es





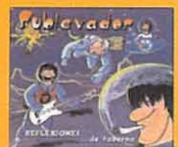
Todo a mano

Con un peso de tan sólo 166 gramos y basado en el nuevo procesador Intel PXA250 a 400 MHz, que incorpora las características de la microarquitectura Intel Xscale, este PDA es la solución perfecta para conseguir la máxima movilidad sin renunciar a prestaciones tan importantes como los 64 MB de RAM, pantalla táctil TFT y un módulo opcional GPRS para convertirse en un teléfono móvil.

▸**Pocket LOOX**
▸Precio: **800 euros** *(133.108 ptas)*
▸Más información: **Fujitsu-Siemens**
www.fujitsu-siemens.com

Panorama musical

SUBLEVADOS REFLEXIONES... DE TABERNA



Hay que reconocer que el grupo Sublevados ha elegido un buen titulo para su más reciente entrega discográfica, "Reflexiones... de taberna", ya que ha conseguido algo así como plasmar en una frase su actitud musical. A la banda le va la marcha de "los baretos y los botijos de birra", y utiliza ese hibrido bautizado como rock urbano para explicar su visión de la calle, de la sociedad y de la vida.

MAGO DE OZ FOLKTERGEIST



Resulta sorprendente que en tiempos de listas de ventas copadas por los chicos de Operación Triunfo, se introduzca de vez en cuando un disco como "Folktergeist", firmado por Mago de Oz: una banda que ha encontrado sus señas de identidad en la mezcla de los elementos más clásicos del heavy metal y el rock sinfónico. Resulta sorprendente que en tiempos de karaoke, "sonidos antiguos del rock" sean comerciales en el siglo XXI en una país llamado España. Pero así son las cosas. Una actitud desenfadada, elementos sacados del cómic, voz poderosa, guitarras contundentes, miradas a la cultura (también entendida al modo clásico), flautas... y Mago de Oz se "jarta" de vender discos.

EL PUTO COKE UN RAYO DE SOUL



Con "Un rayo de soul", El Puto Coke busca y encuentra su lugar en el patio del hip hop nacional. El Mc se fue a Londres con sus rimas y apoyado por colegas como El Payo Malo, Kase O de Doble V, Ace, Young Gun o Dj La Ese, entre otros, se ha descolgado con un trabajo de sonido poderoso y literatura contundente.
Por suerte o por desgracia, el nombre del Puto Coke todavía no ha conseguido sobrepasar los círculos más o menos restringidos del hip hop y los raperos. Probablemente (¡cualquiera sabe!) nunca llegue a ser eso que llaman "artista crossover". Quizás, la mayoría de la gente se pierda a un tipo que con un micro en la mano es capaz de encantar a las más venenosas serpientes sin necesidad de viajar a la India o leer a Kipling.

MALABAR. MALABAR



Malabar, dúo formado por Manu y Beltrán, ha debutado discográficamente con un álbum de complejidad sonora, bases negroides, guiños al funk de todos los tiempos, invitaciones bailables, algo de contundencia rockera y afán de modernidad. El título del disco: "Malabar".
Con producción de un par de pesos pesados de la música pop nacional (Fernando Illán y el ex Radio Futura Enrique Sierra) "Malabar" es una colección de doce canciones con vocación anglosajona si no fuera porque están interpretadas en castellano. Una incitación a abrir un poco las orejotas que todos llevamos dentro como si fueran una predestinación genética.

Índice

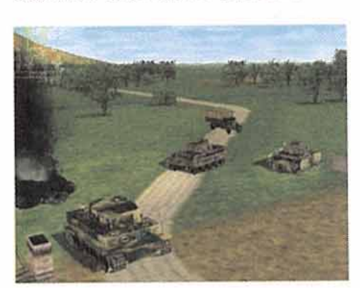
Infomanía

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en los CDs, más de un Giga de información con las demos de PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

PANZER ELITE
Una misión individual

Hacía mucho tiempo que no teníamos entre las manos un juego de tanques tan prometedor como este. Y es que ya en la demo se aprecian un montón de buenos detalles que nos hacen albergar grandes esperanzas en este título.
En la demo que os ofrecemos este mes podréis elegir entre jugar una misión con sus objetivos prefijados o pasar directamente a la acción en un campo de batalla contra multitud de tanques enemigos en el que tu único objetivo será destruir completamente a todos tus enemigos y sobrevivir a la batalla. Eso sí podrás elegir primero a favor de qué bando quieres luchar: norteamericanos o alemanes. **Disco 1**



FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia/Simulador**
- Compañía: **Wings Simulations**
- Distribuidor: **Zeta Multimedia**
- Lanzamiento: **Sin confirmar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **52 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 233 MHz**
- RAM: **32 MB** ▶HD: **110 MB** ▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
- Tarjeta de Sonido: **16 bit**
- **DirectX 7.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Espacio: **Disparar**
- Teclas de función: **Cambiar vista**

SPIDER-MAN
Tres escenarios diferentes

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **LTI Gray Matter**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **07/06/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **176 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **250 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: ▶Ratón: **Vistas** ▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶5: **Colgarse** ▶8: **Lanzar tela de araña** ▶4: **Puñetazo** ▶6: **Patada**





Uno de los juegos de acción más esperados de la temporada, es este trepidante «Spider-man», una de las adaptaciones más fieles que se han hecho de las andanzas del trepamuros. En esta demo y manejando al hombre araña, podréis recorrer tres zonas diferentes de la ciudad de los rascacielos en la que habréis de ir completando los objetivos que se vayan marcando en las distintas fases del juego. A medida que vayáis avanzando en la aventura, el superhéroe irá desarrollando sus poderes, hasta convertirse en una mortífera máquina de matar. **Disco 1**



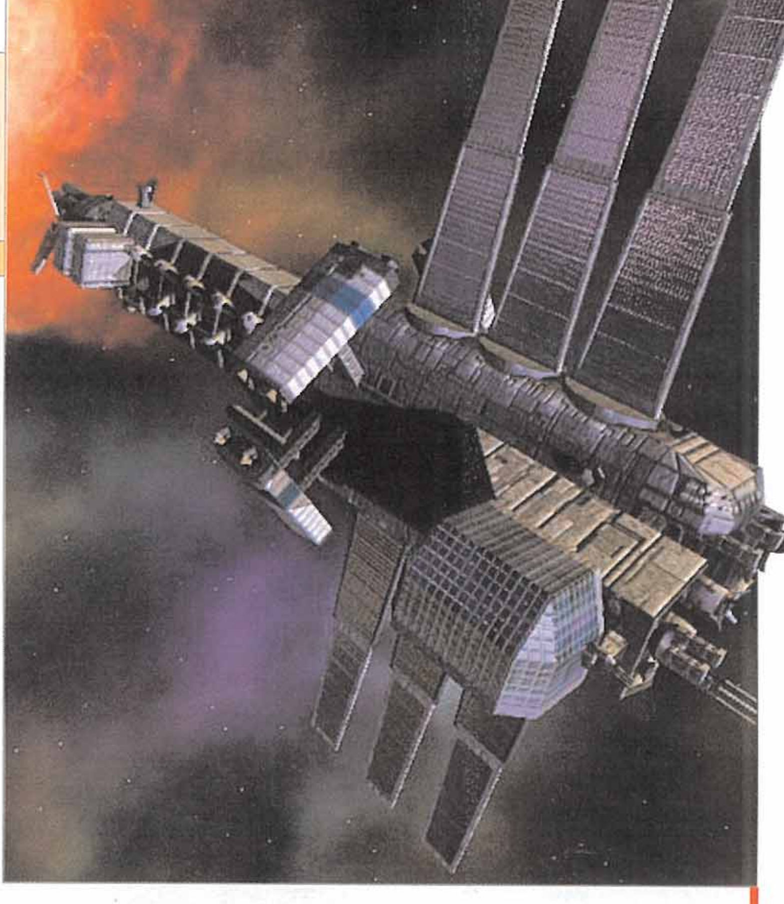
IMPERIUM GALACTICA 3: GENESIS

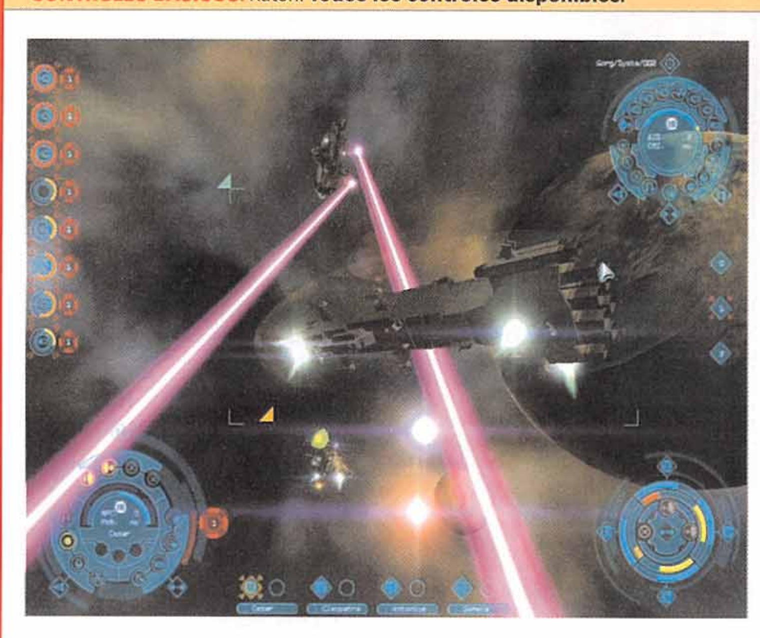
Una misión individual

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Philos Entertaiment**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **08/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **65 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **100 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D, compatible Glide o Direct3D con 32 MB** ▶T. de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Todos los controles disponibles.**





La tercera parte de esta exitosa saga ya está de nuevo entre nosotros, porque, aunque todavía no haya una versión final disponible, tendréis la oportunidad de comprobar las evoluciones de su desarrollo con esta esperada demo. En ella se plantea una misión diseñada específicamente para la demo, en la que partiréis con vuestra nave nodriza y una escuadra de escolta para evitar posibles hostilidades. El objetivo será avanzar y seguir los pasos que se os indicarán por pantalla. La demo es capaz de funcionar con cualquier aceleradora gráfica basada en el chip nVidia GeForce, además de los Radeon de ATI, pero está especialmente diseñada para rendir al máximo con la novedosa Martos Parhelia 512. **Disco 1**



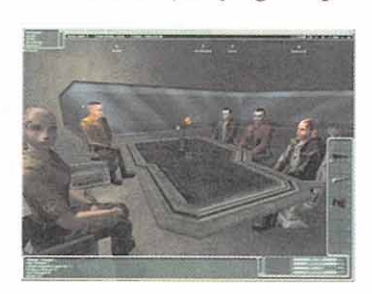


NEOCRON

Los primeros compases



Una de las próximas aventuras online que seguro revolucionará a la comunidad internauta es «Neocron», un juego al que



no le falta de nada: acción, aventura y pinceladas de rol. La demo que CDV ha puesto a nuestra disposición permite jugar los primeros compases de la aventura aunque de forma offline. Ahora eres Jerod Parker y te encuentras "solo" en esta cruzada, en la que la única ayuda viene por parte de tu intercomunicador, al otro lado del cual se encuentra una voz femenina que te guiará en todo momento. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **JDR/Acción**
- Compañía: **Reakktor Media**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **08/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **65 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 400 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **172 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
- Tarjeta de Sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Vistas**
- Cursores: **Movimiento**
- Botón izq.: **Golpear**
- Botón dcha.: **Acción** ▶Ctrl: **Saltar**

ITALIAN JOB
2 ciudades y un circuito

«Italian Job» te pondrá a los mandos de vehículos clásicos y algunos legendarios, como el mini, que tendrás que conducir por la gran ciudad con los correspondientes obstáculos. En la demo, podréis recorrer las calles de la ciudad de Londres y Turín en los que el objetivo es no separase del vehículo que está marcado con una flecha. Además podréis practicar dificultosas maniobras en un circuito de pruebas. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Velocidad**
- Compañía: **SCI**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **10/04/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **109 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz** ▶ RAM: **64 MB** ▶ HD: **136 MB** ▶ Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D, con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit** ▶ **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores arriba/abajo: **Acelerar/Frenar**
- Cursores izq./dcha.: **Izquierda/Derecha**
- Control: **Freno de mano**

SYBERIA
Los primeros pasos de la aventura

Como todos sabemos, Cryo Interactive es una de las compañías que más aventuras gráficas tienen en su haber, sin embargo con «Syberia» se rompe el molde de cómo las han concebido hasta la fecha. En la demo que os ofrecemos este mes, encarnaréis a Kate Walker, un joven abogado de Nueva York que pretende cerrar un buen negocio. Se llevará algunas sopresas. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Aventura**
- Compañía: **Microïds**
- Distribuidor: **Cryo Interactive**
- Lanzamiento: **30/06/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **103 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶ HD: **115 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 7.0**

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: **Todos los controles disponibles.**

DISCIPLES II: DARK PROPHECY
Una misión individual

«Disciples II: Dark Prophecy» cuenta la historia de un mundo que se tambalea por la llegada de una criatura conocida como "el elegido". En esta demo podréis jugar una misión individual del juego en el que el objetivo será buscar las minas de Timmoria, unas minas que os proporcionarán los recursos necesarios para sobrevivir. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Strategy First**
- Distribuidor: **Frienware**
- Lanzamiento: **12/07/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **139 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 233 MHz**
- RAM: **32 MB** ▶ HD: **170 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D 8 MB**
- Tarjeta. de sonido: **16 bit** ▶ **DirectX 7.1**

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: **Todos los controles disponibles.**

DUKE NUKEM: M.P.
Una misión individual

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Sunstorm Interactive**
- Distribuidor: **Friend ware**
- Lanzamiento: **26/04/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **51 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶ HD: **69 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D, compatible Direct3D con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: Cursores: **Movimiento** ▶ Espacio: **Patada** ▶ Alt.: **Disparo** ▶ C: **Saltar**





Como en los viejos tiempos, y más macarra que nunca, vuelve el personaje más aclamado por los habitantes de la gran ciudad. Duke está de nuevo en Manhattan y promete horas de diversión y acción sin límite. En la demo que os ofrecemos en nuestro CD podréis jugar una misión demo de las muchas que ofrece la versión completa. En ella y sin mayores miramientos habréis de acabar por completo con todos los enemigos que se pongan por delante. Como método de defensa nada mejor que vuestras propias manos, eso sí, con la inestimable ayuda de la habitual artillería pesada que acompaña a nuestro héroe. **Disco 2**

Especiales





Operation Napali
Una aventura basada en UT

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Team Vortex**
- Distribuidor: **Team Vortex** ▶ Idioma: **Inglés**
- Fecha de lanzamiento: **04/06/2002**

Si hay algo que se echaba de menos en el laureado «Unreal Tournament», es la posibilidad de poder jugarlo en solitario, siguiendo un argumento, al estilo del primer «Unreal». Esta modificación de «Unreal Tournament» viene a resolver esto, ofreciendo una campaña completa para jugar de forma individual. **Disco 1**

Tzar edición de oro
Una nueva campaña completa

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **FX Interactive**
- Distribuidor: **FX Interactive** ▶ Idioma: **Castellano**
- Fecha de lanzamiento: **06/2002**

Para instalar la campaña deberás hacer lo siguiente:
-Copia el archivo El Imperio de Gengis Khan.wcm contenido en la carpeta \Misiones TZAR\ al directorio C:\Archivos de programa\Tzar\Campaign".
-Arranca el juego y elige la modalidad "Campaña". Al entrar, verás que ya aparece añadida la nueva campaña. Ahora puedes jugarla. **Disco 2**

A. ARMY: OPERATIONS RECON

4 misiones un jugador y 6 multijugador



Parece que el ejército de los EEUU necesita reclutas, y nada mejor que ponerse manos a la obra para crear un juego que recrea el duro entrenamiento que deben pasar los soldados de este potente ejército. Aprovechando el motor de «Unreal» y con la colaboración de nVidia, la demo de «America´s Army: Operations Recon» ofrece 4 misiones de entrenamiento para un solo jugador, además de otras 6 misiones en modo multijugador. Los objetivos que tenemos que cumplir se muestran al principio de cada misión. **Disco 2**





FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **U.S. Army**
- Distribuidor: **U.S. Army**
- Lanzamiento: **01/07/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **204 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/NT/2000**
- CPU: **Pentium III 766 MHz**
- RAM: **128 MB** ▸HD: **450 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D nVidia con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit** ▸**DirectX 8.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Vistas** ▸Espacio: **Saltar**
- Botón izq.: **Disparo 1**
- Botón dcha.: **Disparo 2**
- Cursores: **Movimiento**

Actualizaciones

C&C: Renegade

Actualización a la versión 1.031.

Se han corregido problemas con algunas armas de juego. A la hora de desarrollar un mod se podrán modificar los archivos de objetos y armas.

Duke Nukem: Manhattan Project

Actualización a la versión 1.01.

Se han corregido diversos bugs del juego para evitar ciertas ventajas del jugador, además de solucionar las incompatibilidades con los K6-2 y K6-3 de AMD. Los problemas detectados en OpenGL también han sido solucionados.

Grand Theft Auto 3

Actualización a la versión 1.1.

Se han solucionado los problemas con las partidas salvadas, además de diversos cuelgues en el juego. Los problemas de incompatibilidades por el sistema anticopia también han sido solventados.

Warcraft III: Reign of Chaos

Actualización a la versión 1.01.

En este archivo están incluidos los datos necesarios para el juego a través del servidor multijugador Battle.net.

Sudden Strike Forever

Actualización a la versión 5.0.

Corrige problemas encontrados durante el chat interno y la tecla del euro, además de solucionar algunos errores de programación. Para poder instalar esta versión será necesario tener instalada la versión 4.0 de actualización.

Patrician II

Actualización a la versión 1.1.

Esta actualización es válida para todas las versiones de habla inglesa, pero Strategy First no ha dado explicaciones de las mejoras que realiza.

Black & White

Actualización a la versión 1.20.

Tras instalar esta actualización, las condiciones en las que se puede ganar en el juego aumentan, puesto que se han incluido algunas nuevas.

La Prisión: La fuga de Don Vitto

Actualización a la versión 3.05.

Cryonetwoks no ha comentado las mejoras de esta actualización.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1

Avance

EL PRÓXIMO MES



Preview

La Compañía del Anillo

Micromanía te descubre cómo es el nuevo título que Vivendi está desarrollando, basado en los libros de «El Señor de los Anillos».



Review

Icewind Dale 2

El Rol no para en los últimos meses. «Icewind Dale 2» ya está casi a punto, y te damos nuestro veredicto sobre el nuevo aspirante al trono del género.



La Solución

Warcraft III (2ª Parte)

Llegamos a la parte final de las campañas de «Warcraft III». Todo sobre los orcos y los elfos nocturnos, para que resuelvas el desafío con autoridad.

Preview

New World Order

¿Estás preparado para descubrir lo último en acción antiterrorista? Llega el nuevo título de Project 3, dispuesto a dar un nuevo empujón al género. ¿Lo conseguirá?

NOTA DE LA REDACCIÓN:
Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.

Suscríbete a Micromanía

POR SÓLO 39€

(18% Dto.)

Y RECIBE ADEMÁS DE REGALO UN EXCLUSIVO ARCHIVADOR PARA TENER TUS REVISTAS A MANO



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:



TELÉFONO

906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.



FAX

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18 h de lunes a viernes)



E-MAIL

suscripcion@hobbypress.com

CORREO

Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Hobby Press S.A.
Apdo. Nº 34 F.D.
20080 San Sebastián
Guipúzcoa

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.